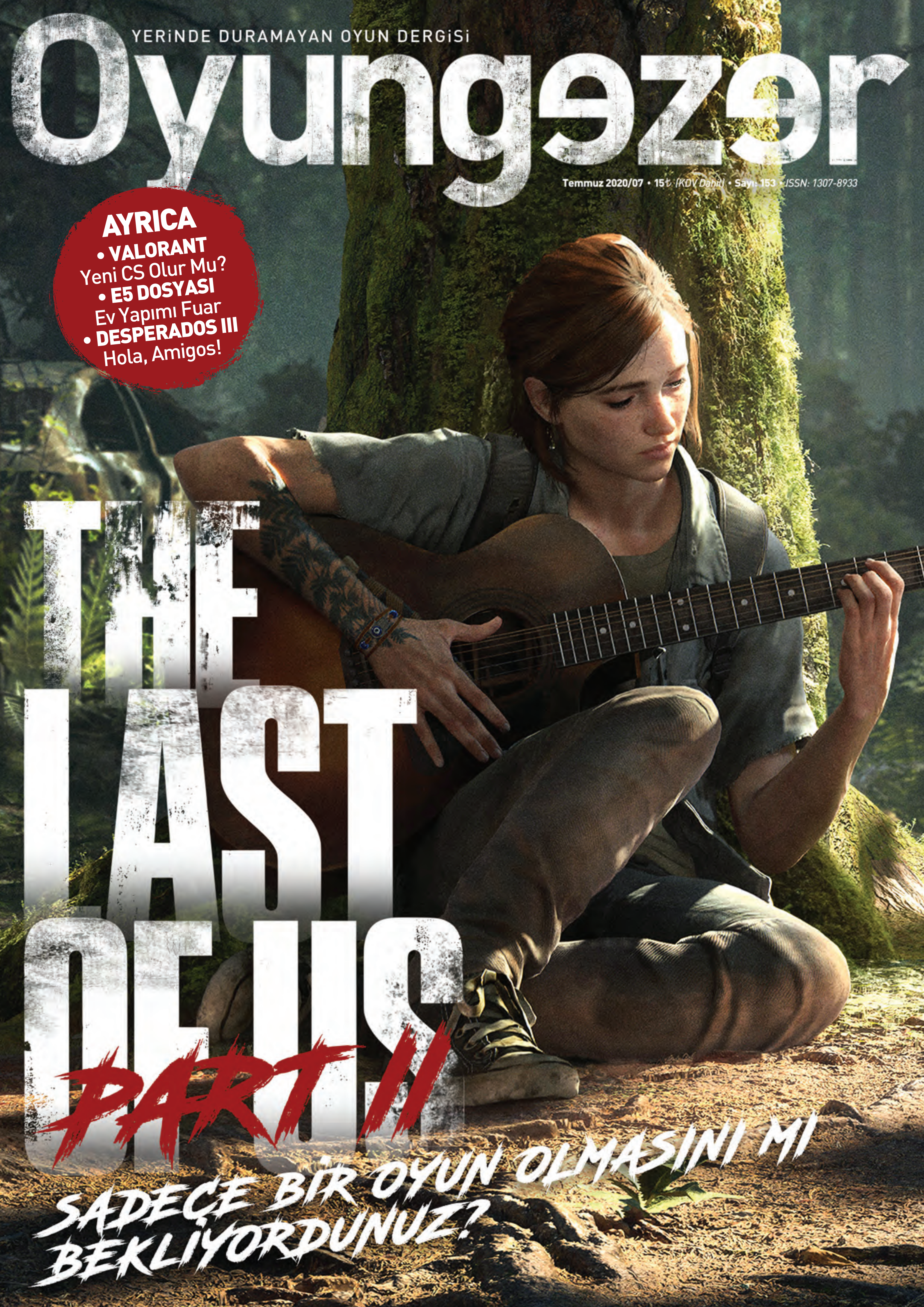
YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Temmuz 2020/07 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 153 • ISSN: 1307-8933



AYRICA

- **VALORANT** Yeni CS Olur Mu?
- **E5 DOSYASI** Ev Yapımı Fuar
- **DESPERADOS III** Hola, Amigos!

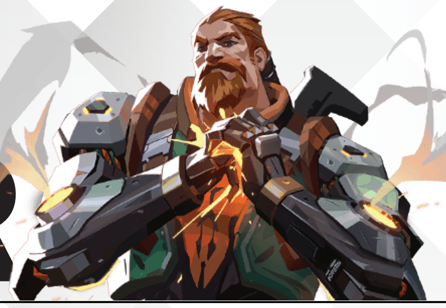
THE LAST OF US PART II

SADECE BİR OYUN OLMASINI MI BEKLİYORDUNUZ?





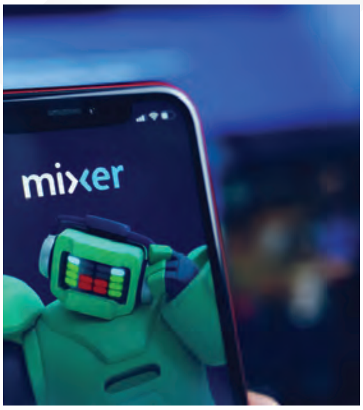
#153 Oyungezer | TEMMUZ 2020



İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!

6 Topluluk



PORTAL

14 Haber: Stream Platformlarında Son Durum
16 Akıl Fikir
18 Bu Ay Ne Oldu?
20 Kimdir: Sadie Adler
22 Olay Mahalli: BLM
24 Okul

DOSYA

26 E5

İNCELEMELER

60 Giriş
62 The Last of Us Part II
72 Disintegration
73 Beyond Blue
74 Desperados III
76 SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom – Rehydrated
77 The Elder Scrolls: Blades
78 Valorant
86 Persona 4 Golden
88 Timelie
89 Waking
90 Xenoblade Chronicles Definitive Editioin
92 Ys: Memories of Celceta
93 Golf With Your Friends
94 Command & Conquer Remastered Collection
96 Pokémon Sword The Isle of Armor (DLC)
97 Song of Horror
98 Warframe The Deadlock Protocol (Upd.)
100 The Outer Worlds
100 Hearthstone Trial by Felfire (Upd.)
101 Darkest Dungeon The Butcher's Circus (DLC)
101 Fell Seal Missions and Monsters (DLC)
102 Torchlight III (EE)
103 Dead in Vinland (GKN)
104 Tekmili Birden

ALT

106 Zoom: Wonder Woman 1984
108 Detay: Ahsoka Tano
110 Retrospektif: Katsuhiro Otomo
112 Nerdus Maximus: Mecha'lar
113 Çizgi Roman

MEDDYA

114 TV: Dark
116 Müzik: Lady Gaga
118 Anime: Tower of God

DATA

120 Gündem
124 Donanım İnceleme
127 Cehennemlik Teknolojiler / İniobir Giofetü

PİKSEL

128 Piksel Günlükleri
128 Konsol: Nintendo 64DD
129 Piksel Yazıtları
130 Son Jeton: Left 4 Dead
134 Sen Bu Oyunu Bilmezsin / Bilmek İstemezsin
135 Oradaydım
136 Piksel Medya



Riot Games, FPS dünyasını da sallama niyetinde.









Her yaz böyle olacaksa E3'e falan gerek yok!



THE LAST OF US PART II

Modern bir şaheser mi yoksa eleştirilerde haklılık payı var mı?



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

AYLAR İPTAL. BİRAZ DA SAATLER ÇALIŞSIN

Karmakarışık, hiçbir şeye benzemeyen bir uykudan uyanıp bilgisayar başına koşuyorum. Kedim Patti de benim uyandığımı görünce, uykudan gözlerini açamadığı halde bilgisayar başına, yanıma koşuyor. Saat beş buçuk. Zaman kavramını sadece saatler üstünden takip eder haldeyim. Sanki upuzun tek bir günün içindeyiz, saatler değişiyor, başka hiçbir şey değişmiyor. Biraz çalışıyorum, emailler alıp emailler atıyorum, haberlere bakıyorum, giderek daha az ilgimi çeken ama yarattığı iç sıkıntısı hiç değişmeyen, kendini tekrarlayıp duran kötü haberler... Zamanın ileriye doğru akmadığını, sadece bir kadranın etrafında dönüp durduğunu en çok bu haberler hissettiriyor. Yine internet kapatılıyor, yine kadınlar öldürülüyor, yine vergiler geliyor, yine gençlerin geleceği büyüklerin niyeyse oynamaktan sıkılmadığı bir oyun hamuru gibi o yana bu yana çekiştirilip duruyor, yine şekilsiz çözümler bulunuyor, "al sana gelecek yaptım" diye genç insanın önüne yamuk yumuk pembe bir hamur topu bırakılıyor. Herkes kaygılı, her şey belirsiz. Fallout evreninde geçen bir dizi başlayacakmış Amazon'da, ona seviniyorum. Bizim evi, kapı numarasıyla birlikte Vault 65 olarak hayal ediyordum karantinadan beri. Mutantları, mekanik robotları, craftingi falan ev hayatımdan bir şeylerle özdeşleştirip, sonra da kurduğum bu zorlama bağlantıları "ay hakikaten Fallout evrenine düştük!" diye şaşkınlıkla karşılıyordum. Oyunun para birimi olan şişe kapakları yerine iki aydır belki bir şey çıkar diye Erikli su şişesi kapağı biriktiriyor olmamız da tesadüf olamaz ya, gerçekten zaman kırıldı ve biz Vault 65'teki üç canlıyız. Dışarıda hayat yeniden başlamışken olanlardan habersiz saklanmaya devam eden, belki sonunda kendini birer kapsüle kilitleyip hikâyeyi bitirecek iki insan ve bir kedi...

Ayları artık tanımadığım için, Oyungezer'in sabah 8:00 sayısına hoş geldiniz demek istiyorum. Umarım içeride aradığınızı bulursunuz.

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

Lütfen açar mısınız efendim kapıyı?

RDR 2 olmamış be

Selam Ömer ve Oyungezer Ailesi. Ya ben RDR2'yi beğenmedim. Tamam vurmayın, açıklayayım. İnanılmaz bir vahşi batı hastasıyım, yüzlerce western film izlemişimdir. İlk RDR'yi inanılmaz beğenmiştim. O yalnızlık hissi ve hikâyesinin derinliği vahşi batıyı inanılmaz hissettiriyordu. 2'de hiç o hissiyatı bulamadım. Bir grupla beraber takılmak, hem de çoluk çocuk falan, öldürdü bütün atmosferi benim için. Umarım 3. oyunda daha geçmişe gider ve yerlilere daha fazla değinirler.

Eser misafirmiş bu ay, ona da iki çift lafım var. Eyyy Eser efendii. Şubat ayında bir albüm tavsiyesi yapmıştın. Dimmu Birgül mü neydi. Her müziği dinlerim ancak o neydi ya. Böğürmüş durmuş gençler. Zamanında çok Korn felan da dinlemişimdir. Hâlâ da severim ama bu farklı bir şeydi, hâlâ rüyalarıma giriyor. Neyse renkler ve zevkler hesabı diyelim :)

Bu arada Mutlu çok iyi bir katılım olmuş OGZ için. Strateji zaten severim, onun yazılarını da ilgi ve keyifle okuyorum. Selamımı iletin.

Gülhis'e de teşekkürlerimi iletiyorum. Yazıları inanılmaz eğlenceli. Normalde ilgimi çekmeyen oyun incelemecini okumam özellikle JRYO'ysa ancak onun bütün yazılarını severek okuyorum. Evet Ömer JRYO dedim ve pişman değilim :)

Hepinize Cambridge'den sevgiler. Keep up the good work!
- Hakan Aydemir



Sefa getirdin Hakan. Tamam vurmayınlık bir durum yok valla, bizim dergide RDR 2'nin hastası olan kadar oyunu pek o kadar beğenmeyenler de var ki ben de bu ikinci gruptanım. Elbette çok fazla konuda oyun dünyasının tepesindeki bir oyun RDR 2 ama şikâyetlerim de az değil. Bunların başında da 100 saatlik RDR 2 tecrübemin yaklaşık 50 saatinin at sürmekten ibaret olması geliyor. Birkaç dert edindiğim konu daha var ama çok detaya girmeyeyim şimdi. Ama doğrusunu istersen senin bahsettiğin konu o dert edindiklerimden biri değil. Evet RDR 2 o western'lerle özdeşleştirdiğimiz "yalnız kovboy" temasını vermiyordu ama o seyyah "az kötü" gangster grubu, hatta ailesi havasını da çok başarılı yaşatıyordu, hakkını yemeyelim. RDR 3'ü çok beklersin diyeyim yalnız, daha GTA V'i PS6 için yapacaklar, ohooo :)

Ya benim gibi RDR 2 oynayamamış olanlar ne yapsın Ömer, ha? Keşke ben de 100 saatlik RDR 2 tecrübesi yaşasaydım, 50 saati at tepelerinde geçseydi :(RDR oynarken Xbox 360'ımı bozduğum günden beri RDR'yle yollarımız bir türlü tekrardan kesişmedi. Ben de western sevgimi dizilerle yatıştırıyorum işte. Benim gibi RDR2 oynamayanlara da Hell on Wheels, Godless ve Deadwood dizilerini şiddetle önereyim mi hazır elim değmişken.

Hakan sen ne yaptın öyle, hiç Dimmu Birgül dinlenir mi?? Benim bahsettiğim grup Dimmu Behlül'dü, hatta



Geçen yıl 9 TL olan Tadım kabak çekirdeğinin 13 lira olmasından şikâyet etmiştim ya geçen ay, bu ay 17 lira oldu. Yuh birader, yuh gerçekten, kabak çekirdeği lan!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ESER GÜVEN

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

oyungezer.com.tr | facebook.com/oyungezer | twitter.com/oyungezer | youtube.com/oyungezer | steamcommunity.com/groups/oyungezer

son albümleri Ashk-i Memnoah son yılların en kral albümüdür. Korn'uysa hiç sevmem. Nu metalin çok gereksiz bir tür olduğunu düşünürüm hatta. Ama zevkler ve renkler işte :) - Eser

Mutlu ve Gülhis'e selamlarını ve söylediklerini ilettim, çok sevindiler :) JRYO sevmiyorsan da sevmiyorsundur canım, zorla değil ya (şu an boğazına kaşıkla JRYO sokasım var o ayrı :)) Yine de bir ara FF7 Remake, Persona 5 veya Persona 4'ten birini denemeni önermeden de geçmeyeyim, fikrini değiştireceklerdir.

Mutlu ve Gülhis'e selamlarını ve söylediklerini ilettim, "daha önce Ömer iletti, sen ne ayaksın" deyip pek de sevinmediler :(Ama ikisini de çok seviyorum ben de, kendilerine has ve eğlenceli kalemleri var. "Sizi ben de beğenerek takip ediyorum gençler" dediğimdeyse sevindiler, az önceki fiyaskoyu telafi etmiş oldum. - E

Sen de Cambridge'e sevgilerimi ilet, köprüsünü kem gözlerden sakınsın.

True Faith

Yedi sekiz yıldır dergiye bir satır şey yazmadığımı fark ettim ve sonunda The Last of Us 2 reklamındaki True Faith cover'ı eşliğinde bir şeyler yazmak istedim.

Çok heyecanlıyız, ben ve eşim ilk oyun çıktığında bir yıldır birlikteydik, on dokuz yaşlarında yan yana The Last of Us oynayan iki sevgiliydik, şimdi bir yıllık evliyiz, yan yana ikinciyi oynayacağız ve yanımızda olacak iki de kedimiz var.

Naughty Dog reklamda cover'ını kullandıkları sanatçı Lotte Kestner'ın iznini almamış. O da sitem dolu bir tweet atmış. Umarım bu mesajı dergiden okurken "merak etme, özür dilediler, gönlünü aldılar" dersiniz cevapta.

True Faith çoktan bitti. Mektubu sonlandırırken Jesse James Suikastı filminin müziklerinden Nick Cave yapımı Song for Bob çalmaktaydı. Öpüyorum sizleri. Kendinize iyi bakın, üstünüzü başınızı yırtmayın.
- Barış Canbaz



Neşe saçan müzikler kulağınızdan eksik olmasın.

Videolarda Bu Ay



→ Şu herkesi tokatlamalı meme'in Xenoblade Chronicles versiyonu. Neden bilmiyorum ama çok eğlendim: *tinyurl.com/ogz-153-tokat*



→ Farkında mısınız bilmem ama Almanca dublajı, Bollywood efektli bir Harry Potter filmine ihtiyacınız var: *tinyurl.com/ogz-153-harry*



→ Bu ay kenara not edecek pek video izlememişim. Fragman falan da paylaşasım yok. Aklıma gelen en anlamsız anime sahnesini paylaşayım o zaman! *tinyurl.com/ogz-153-kabak*

Ayyyynen dediğin gibi oldu Barış ve Naugthy Dog'tan Neil Druckmann, Lotte Kestner'dan özür diledi, Lotte de kocaman teşekkürlerini iletti, olay tatlıya bağlandı :)

Her ne kadar oyunu beraber oynayacak bir sevdiceğim olmasa da ben de çok heyecanlıyım The Last of Us 2 için. Serpil de hesap bilgilerini verecekmiş sağ olsun, oynayabileceğim oyunu :) Ama onun öncesinde bir Ghost of Tsushima'm var. Ondan önce de Persona 4 Golden'ı bitirmem gerek. Ghost of Tsushima veya The Last of Us 2 veya ne bileyim God of War 2 gibi herhangi başka bir oyun için Persona 4'ü üçüncü-dördüncü kez bitirmeye ara verecek değilim ya! Kral kimseye yol vermez!

Ben The Last of Us'ı ilk oynamaya başladığımda eşim Bahar'la daha bir senelik evliydik, ne güzel tesadüfümsü bir şey olmuş bu :) Ben oynardım, o izlerdi, kedimiz Pisitoş da oyun oynarken bana rahat vermezdi. Sonra ne oldu bilmiyorum ama yarım kaldı o oyun, sonrasında PS3'ü sattım falan. Geçen aylarda bir arkadaşım PS4'ünü ödünç verdi, ben de yine baştan oturdum The Last of Us'ın başına. Eşim yine izledi, hatta her akşam 'hadi The Last of Us oynayalım' diye psikolojik baskı yapıp rahat da bırakmadı beni, Pisitoş'um yoktu ama bu sefer, vefatının birinci ayıydı. Bu sefer bitirdim, ikincisini de herhalde bir 5 sene sonra anca oynarım. - E

True Faith'in dediğin versiyonunu dinlememiştim bu arada, dinledim şimdi, güzelmiş, sevdim. Ama mektup yanıtlarken hareketli şarkılar çalmasını tercih ediyorum. Spotify'daki Mood Booster veya Mood Booster 80's playlist'lerindekiler tadında hafif ve hareketli şarkılar iyi gidiyor. Biterken Beat It çalıyordu, üzerine alınma :)

Alizine Wonderland'in arkasındayız!

Öncelikle merhaba, ben Mustafa, sizleri en içten hislerle selamlarım. Derginizi 2009'dan beridir (Tales From Monkey Island sayısından beri, hâlâ kapağını görünce içim kıpır olur :)) takip ediyorum. Çok gelenler gidenler olduysa da kaliteli içerik üretmekten ve hep yarattığınız o güzel "hava"yı yaratmaktan geri kalmadığınız için sizleri kutlarım.

Size sürekli yazmak istedim ve şöyle başlasam böyle başlasam derken bir türlü mesaj gönderemeyen okur klişesine girmiş bulundum. Infinite loop'a girdik derken sanırım sonunda başarıyorum. Eskiden saçmalarsam

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

en kötü "yayınlansın diye attım Eren abi" sihirli cümlesini sıkıştırır, mesajımı Oyungezer sayfalarında görerek gururlanırım diye ümit ediyordum (zira "yayınlansın diye attım Eren abi" cümlesi, işlevselliğini hiç test edemediysem de, seçmen şapkaya Rawenclaw'a gitmek istiyorum demek gibi bir şeydi bir vakitler). Nihayetinde eski güzel birkaç Oyungezer muhabbetini anımsatıp naçizane birkaç tavsiyede bulunmaya karar verdim.

Dinozorlar Savaşıyor, Hay Dilinizi Eşşek Arısı Soksun ve ilk oyun anıları bölümlerini çok özlüyorum. Ama asıl konu: Özerk Alizine Wonderland okurları olarak Oyungezer'in çağ dışı baskıcı yönetimine baş kaldırmamak için %50mizi içeride (hâlâ) zor tutuyoruz, zira aklımız hep dışarıda. Bu dergi (Alizine Wonderland) Harikalar Diyarı'ndaki 7 harikadan ilk yedisiydi yanlış saymadıysam. Ve hürriyeti tekrar kazandırılmalı.

Şaka bir yana sadece oyun değil genel kültür ve felsefe alanında güzel muhabbetlerin olduğu, her sayısında kaliteli içeriğin eksik olmadığı ve okuyucularına çok şey katmış bir yayın olduğunuz için teşekkür ederim. Keşke Bitcoin'den falan parayı kırsalar ya da gökten ofislerine para yağsa da yeterince satıyordur inşallah demesek diye dua ediyorum her fırsatta.

Ha bu arada İstanbul'da üni kazandım ve karşılıksız yazarlık falan yapmaya hazırım (Ali Sezgin'in çırağı olmak kaydıyla). Her ay bir oyun bitirip inceleme yazamasam da "Felsefi Boş" konusunda evrenin derinliklerinden veya yüksekliklerinden bahsedebilirim. İlgimizi çekmedi demeyin lütfen bir zamanlar Göktuğ Yüksel her ay iki sayfa konser anısı yazıyordu yahu!
- Mustafa Şatıroğlu

Sana da selamlar Mustafa. Valla belli bir hava yaratmak falan gibi bir amacımız yok, kafamıza göre yazıyoruz işte, ortaya çıkan şey dediğin gibi bir şeyse ne mutlu bize :)

Hello Mustafa, what's up my man? Belki hatırlarsın 150. sayıda en sevdiğimiz 15 kapağı seçmiştik ya hani, işte o kapaklar için oylama yaptığımızda ilk sıraya Tales of Monkey Island kapağını koymuş ve aynen şöyle demiştim: "Evdeki dergilerim bu sayı üstte duracak şekilde sıralı. Sadece Monkey Island olduğu için değil, bu oyunu kapak yapmak iyi cesaretti". Bayılıyorum ben o kapağa, küçük odadaki dergi kütüphanemde beni hep o kapak karşılıyor :) - E

Eren'in politikası nasıldı hiç sormadım doğrusu ama ben gelen her mektuba bir şekilde yer vermek istiyorum, sanki mektubu dergide yer almayan insan kırılırmış gibi hissediyorum. Bu yüzden nice mektubu kırpa kırpa ayak serçe parmağı kalınlığına indirmişliğim ve böylece insanları farklı bir yönden kırmışlığım çoktur (muhtemelen bu mektupta olacağı gibi :))

Valla sen bayağı eski Oyungezer'e özlem duyuyormuşsun ya, kötü hissettim bak şimdi durduk yere, güzel değil mi ya şimdiki hali de :) Kabullen Mustafa o köşeler eskidendi ve Oyungezer olarak rakip dergi Alizine Wonderland'i tarihin tozlu sayfalarına itelediğimiz için kendimizle gurur duyuyoruz!

Valla bak canım salçalı ekmek istedi şu an :) Alın bu arkadaşı içeri, alın! Ben de sırf eski Oyungezer'den değil, eski tüm dergilerden çok sevdiğim köşeler sayabilirim ama bazen de tadında bırakmak, yeni maceralara yol açmak gerekiyor tabii. Neyse ben Alizine hortlamasın diye gömüsünün üzerine biraz daha tuz dökeyim, gelirim az sonra. - E

Yalnız hiç öyle kendini Göktuğ Yüksel'le karşılaştırma bence, adam Göktuğ Yüksel, bugün gelip "her ay Oyungezer'de 2 sayfa yemek tarifi verecem lan" dese "eyvallah abi" derim :) Şu an pek bir yazar ihtiyacımız yok ama içinden gelirse 1-2 yazı karalayıp at, belli mi olur. 25 yaşın da altındasın zaten galiba (yaşlı kadromuz zaten aşırı dolu malum :))

Şaka maka Göktuğ'u da çok özledim be. Olm bu nasıl mektup, tüm anılar gün yüzüne çıktı, onu özledik, bunu özledik, böyle iş mi olur! - E



Bitmeyen JRYO mücadelesi

Selam, sevgili OGZ. FF7R bende inanılmaz bir heyecan yarattı ancak şu anda elimin altında bir PS4 yok ve Korona bitene kadar da olmayacak. Ben de fırsattan istifade orijinalini oynayayım dedim ama işte ilk sorum da buradan geliyor:

1. Şu anda 11 saat oynamışım, Remake'ten önce orijinalini bitirmek istiyorum çünkü malum hikâyede büyük değişiklikler var. Sizce devam etmeye değer mi?

2. Sizce Overwatch 2 çıktığında ilki gibi başarılı olabilir mi?

3. Yeniden yapımların son zamanda bayağı revaçta olmasının sebebi insanların en sevdiği oyunların gençliklerinden olması ve o oyunların da eskimeye başlaması mı?

Saygılarla, - Şamil Kılıçlar

Hoş geldin Şamil. Korona daha bitmez, alış derim.

1. Doğrusunu istersen eğer FF7'yi zamanında oynamadıysan, oyunla güzel anıların yoksa, şu an biraz zor oynanır. O eskinin oyun süresini uzatmaya yarayan rastgele düşman çıkması falan gibi mekanikler insanı bayıyor gerçekten. Evet Remake'le orijinal oyun arasında bazı önemli değişiklikler var, orijinal oyunu bilmekte fayda var ama oyunun özetini okursan veya izlersen yeterli olacaktır, ki bunları bu Remake'in ilk bölümünden sonra da yapsan bir şey kaybetmezsin.

Düşündüm de, bir ara ben de ne çok JRYO oynamışım, daha doğrusu oynamaya çalışmışım. Şimdi o "rastgele düşman çıkması" falan deyince bir ürperti geldi, o olay yüzünden kaç oyundan soğuduğumu hatırlamıyorum bile. - E

2. Eğer Overwatch 1 çıkmadan önce "bu oyun tutar mı?" diye sorsan "biraz zor" derdim ücretli olması sebebiyle ama tuttu. Blizzard büyüsü diyelim. Overwatch 2'nin Overwatch oyuncu sayısını ikiye katlamayacağı kesin ama çoğu içeriğin ilk oyuna sahip olanlara da geleceği düşünülürse azımsanmayacak bir ikinci Overwatch rüzgârı estireceği de kesin.

3. *Eski bir oyun ne kadar güzel olursa olsun, ne kadar başyapıt olursa olsun bugünkü nesli başına oturtup oynatamazsın. Ben Sanitarium'u sayısız kez bitirdim mesela, geçen aylarda bir kez daha oynadım ama bir yandan da "bu nasıl mekanik arkadaş, lanet düşsün kafanıza" diye diye oynadım. O yüzden Remake, Remastered, Enhanced Edition gibi şeyler bence bizim nostalji hissimize hitap etmesinden daha çok, yeni oyuncuları bu oyunlarla tanıştırmak açısından faydalı. - E*

Sevgi ve saygılar bizdendir.

Beklenti seli

Çok sevgili Oyungezer Ailesi, umarım iyisinizdir, her şey gönlünüzce gidiyordur. Bir mailde daha sızlanacağım zira oyunlardaki tuzakları ve büyük resmi görebilen yegâne zihni sinir benim, şahitlerim de var (me & myself & I olmak üzere 3 tane).

Bugünkü konumuz oyuncu memnuniyeti ve beklentileri (hayır bu bir Harry Potter kitabı değil). Konumuz bizlerin ve profesyonel olarak sizlerin bazen "artık kabak tadı verdi, yenilik yok" deyip bazen de ufak gelişmeyi yere göğe sığdıramamamız. Misal aklıma gelen örnekler Arkham Origins ve Crysis 3. Serilerinin 3. oyunu olmalarına rağmen "aynısı mı olmuş sanki" denilerek puan kırılmıştı ama serinin 22. oyunun-

Anket



CYBERPUNK 2077 SİZCE NASIL OLACAK?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Hiçbir oyun bu kadar hype'ı hak etmiyor. Nötr olarak beklemek lazım oyunları. @Turgay Öztürk

Mantıksız beklentileri karşılayamayacak tabii ama çok çok güzel olacak ve mükemmel bir deneyim yaşatacak @Kemal Can Özdemir

Soruya A++ şıkkı eklenmeliydi :) @Ensar Karakaş

Çok büyük bir kesim kendisine yalan söylendiğini düşünecek. @Mehmet Kaya

→ HAYDİ BİZE ÇOK MEŞHUR OLMAYAN BİR FİLM ÖNERİN.

Franklyn. Dört farklı hikâye, steampunk etkisi, ters köşe son ve Eva Green. Daha ne olsun? @Taylan Tarhan

Reign Over Me. On iki yıl önce falan Serpil abla dergiye attığım bir mesaj üzerine tavsiye etmişti. En sevdiğim filmler listesinde ilk beşe girer. @Barış Canbaz

Her türden izleyicinin yüreğine dokunacak ama oyuncu arkadaşların daha bir hoşuna gideceğini düşündüğüm Ben X filmini izlemeyen herkese öneririm. @Barış Özçelik

Madem temmuz geldi "im Juli". Bu ara ihtiyaç duyduğumuz mutlu bir yolculuk filmi. @Mertan Deniz

Angela öneriyorum. "Tanrı bana yardım etmesi için bir fahişe mi gönderdi?" @Ahmet Tpsr

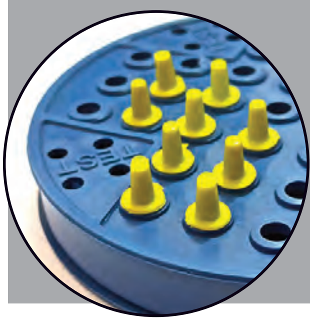
Aşk Filmlerinin Unutulmaz Yönetmeni. Şener Şen'in çok bilinmeyen filmlerinden. @Görkem Bulut

→ @OYUNGEZER: ÇOCUKLUĞUNDAN, İZ BIRAKAN BİR OYUNCAK, BİR ŞEKERLEME, BİR NOSTALJİ GÜZELİ ÇEKİP ÇIKARMANI İSTESEK?

Benimki Solo Test olur. Mantık dışı bir süre boyunca bununla oynadığımı hatırlıyorum @pebblesinmymind

Sulugöööööööz!!!! <3 @gizemsedef

Filo maketleri. Aşırı olmasa da pahalıydı, çok nadiren alınırdı, aşırı sevindirirdi. Sakız da çıkardı içinden ne alakaysa. @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

daki BAĞZI markalar hâlâ yüksek notlar alabiliyor. Ya da henüz çıkmamasına rağmen tahmin edebileceğim üzere (yeah it's big brain time) The Last of Us 2'de Ellie'nin suya girebiliyor olması ya da ipe tırmanabiliyor olması "oldukça" olumlu karşılanacak. Sizce bunun sebebi nedir? Ben; BAĞZI oyun firmalarının 7-10 yılda bir oyun çıkararak kendini özletmesine bağlıyorum bu durumu. Sık devamı gelen bir seride "evet, karakterimiz suya girebiliyor ve ipe tırmanıyor" desek kimse ciddiye almaz, hatta dalgası bile geçilir. Tıpkı gerçek hayattaki kaçan kovalanır gibi; her daim yanımızda olan bizim için dağları delse deliğin çapını beğenmezken 40 yılda bir gördüğümüz; o uzakta duran havalı şey çıt çıkarsa kulak kesiliriz misali... Bir kehanet daha: GTA 6'da yanlış (!) yere siper aldığımız için sekans ilerlemeyecek ama şarjör değiştirirken parmak eklemlerinin kıvrımını görebileceğiz.

Şimdilik bu kadar; sağlıklı günlerde görüşmek ümidiyle. *- Umut Şenol*

Umut bey ne yapıyorsunuz!? Bunu, bunu alın buradan :) Hoş geldin. Dediklerinin aynen arkasındayım Umut.

Haydaa, ben "alın bunu buradan" esprisini yeni yapmıştım, kalp kalbe karşıymış. - E

Sadece oyunlarda da değil, filmlerde, dizilerde vs. illa "yeni bir şey" isteyenleri anlayamıyorum. Öncesinde telefonun, sonrasında internetin yaygınlaşmasıyla artık iletişim çağındayız. Dünyanın bir yanında yapılan bir şeyinden dünyanın öteki yanı anında haberdar oluyor, o yapılan şeyi tecrübe edebiliyor. Dolayısıyla yapılan her şey daha önce yapılan binlerce şeyin bir sentezi, bir yorumu diyebiliriz. Eğer bir şey, o şeyi tecrübe edene yeni geliyorsa, o kişinin o eserin ilham aldığı şeyleri tecrübe etmediğinden, tecrübe edecek yaşı, imkânı vs. olmadığındandır. Önemli olan o yeni eserin yapmaya çalıştığını ne kadar iyi yapabildiği, aktarmaya çalıştığı duygunun, tecrübenin ne kadar özel olduğu, ve bunları ne kadar iyi aktarabildiğidir. "Yeni bir şey" diye bir şey yok aslında.

"Yeni bir şey" isteyenlerle "eski bir şey" isteyenlerin kavgası sanırım insanlık tarihi kadar eski olsa gerek :) Bence o yere göğe sığdıramama veya gömme olayları kişiden kişiye değişir. Mesela bana Dark Souls 4 versen ve mekanik olarak Dark Souls 1'in tamamen aynısı olsa "kabak tadı verdi" demem, "ağbiiiii Dark Souls 5 ne zaman çıkıyor" derim. Ben biraz eski kafalı olduğumdan sevdiğim şeylerin bozulmadan devam etmesini severim; mesela bana aynı 90'lardaki gibi pikselli, Open, Close, Push vs gibi kelimelere tıklayarak oynanan macera oyunu ver, benden iyisi olmaz. Ama öyle bir oyunu övsem beni de "geri kafalı" diye gömmeye çalışan çok olur. - E

Arkham ve Crysis serilerini oynamadığım için bir şey diyemeyeceğim. Origins'in, farklı bir stüdyo tarafından geliştirilmiş olmasından da mütevellit, asıl üçlemenin etkileyiciliğinden biraz uzak olduğunu biliyorum yalnızca, bilmem ne derece doğrudur. Ama merak etme, Serpil'in The Last of Us 2'ye verdiği yüksek puanın Ellie'nin suya girebiliyor olmasıyla pek alakası yok :)

Sağlık önemli, korumaya çalışmakta fayda var. Görüşürüz,

Karantina kafası

Selam OGZ, sizin karantinanız nasıl geçiyor? İyi geçtiğini varsayarak saçma sorularıma geçiyorum.

1. PSP oyunlarına bakarken daha önceden deneyip beğenmediğim bir tür olan JRYO'ya bir şans daha vermeyi düşündüm. Daha önceden Suikoden ve FFVII oynamıştım ve her ne kadar hikâyeleri ve müzikleriyle bu iki oyun beni benden alsa da 5-10 saniyede bir çat diye önüme düşman çıkması beni bezdirdi. Bu olayın olmadığı JRYO'lara örnek verebilir misiniz?

2. 1 değil, 2 değil, tam 3 sayıyı bedavaya vermek zor olmadı mı?

3. Dergide Dinozorlar Savaşıyor diye bir bölüm vardı eskiden. Oradaki olayların gerçeklik yüzdesi kaçtı?

4. Bedava vermiş olduğunuz sayıları sonradan basmayı düşünüyor musunuz?

Biterken çalıyordu: The Hu-Shoog Shoog *- Göktay Kan*

Selamlar Göktay. Karantina günleri iyi geçiyor diyebilirim. Ofise gitmek için sabah (aslında çok da erken olmayan) bir saatte uyanmak, ofise gidince ayılmaya çalışmak, bu sırada 9Gag'de gezmek falan derken çok zaman kaybediyordum. Şimdi istediğim saatte uyuyup uyanınca (ki genelde sabah 7'de uyuyup öğleden sonra 3'te kalkmak oluyor bu) daha verimli hissediyorum kendimi. İnsan etkileşimi olmaması da hiç koymuyor desem yeridir, anti sosyalliğin faydaları.

Daha dün ekmek almak için fırına yürürken sokakların insansızlığı karşısında "şu karantina meselesi birkaç ay daha uzasa bile hiç sıkılmam" diye düşündüğümü fark ettim. Demek ki benimki de iyi geçiyormuş :) - E

1. Suikoden 1'i hiç oynamadım ama Suikoden 2 inanılmaz bir oyundur. FF7 gibi kallavi bir yeniden yapımı gelmesi gereken JRYO'lar listesinin en tepelerindedir. Ama Konami'den bahsediyoruz, kendimizi kandırmayalım, en fazla paçinko makinesi gelir onun. Karşına rastgele düşman çıkması olayının bezdiriciliğini de çok iyi anlıyorum. Ne kadar eski JRYO'ları çok sevsem de, ne benim ne de eski JRYO'ları seven diğer bütün insanların sevgiyle anmadığı bir mekaniktir. Neredeyse bütün JRYO'lar bir noktadan sonra o işten vazgeçti zaten. PSP diyorsan Persona 3 Portable derim elbette ki. Onda rastgele düşman olayı yok.

2. 4 de oldu, 5 de olacak, 6 olmaz umarım :)

3. Oradaki olayların gerçeklik yüzdesini kuantum bilgisayarımın engin yapay zekâsına sordum. %1 yanılma payıyla birlikte gerçeklik yüzdesinin 92.67203397892 olduğunu söyleyebilirim. - E

4. Ah Göktay... Ne sen sor ne ben söyleyeyim... Bilmiyorum. Eylül'de matbaayla konuşacağız bakalım. Eski sayıları az sayıda bastırmak çok maliyetli olmazsa kesin bastırmak istiyoruz ama kısmet. İnan herkesten çok ben istiyorum o sayıları basılı görmeyi.

Biterken çalıyordu: Money for Nothing (manidar).

Sonunda yazdım

Hepinize kucak dolusu sevgiler,
Nereden başlasam bilemiyorum. Birazdan anlayacağınız üzere yazacağım çok şey var ve yeriniz müsaade etmiyorsa mektubu istediğiniz kadar kısaltabilirsiniz.

Yazacağım çok şey var dediğinde şaka yapıyorsun sanmıştım, oku oku oku bitmedi yahu! Valla eline sağlık Bora, normalde önce mektup sonra cevap şeklinde yazıyoruz ama bu kadar uzun olunca aralara girerek yazmaya karar verdim :) - E

Vallahi içim sızlıyor o koca mektubu şu kadarcık boyuta indirdiğim için :) Bir dahakine bu kadar biriktirme Bora, daha sık yaz.

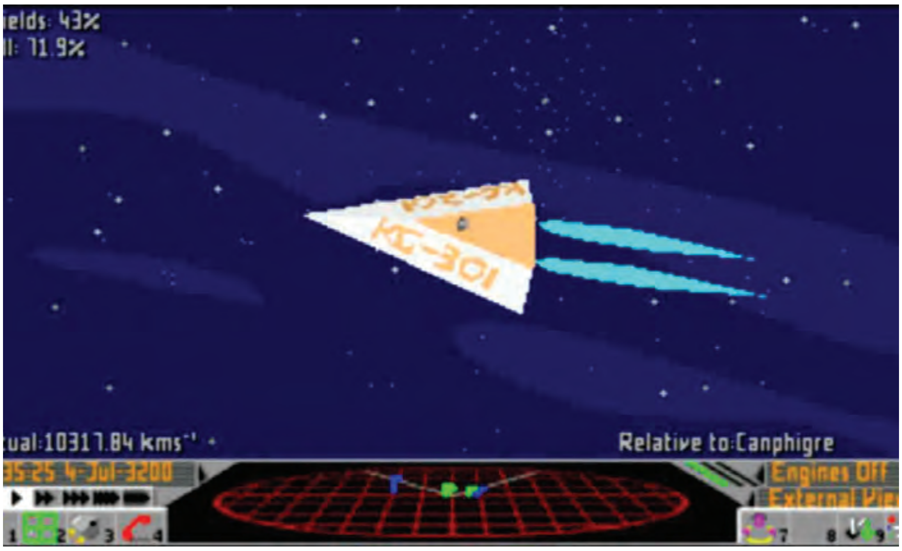
Hani okur köşesinde daha kırkını görmeden kendisine "dinozor" diyen okurlar var ya; ben onların yanında daha karaya ayak basmamış tek hücreli canlı kıvamında olabilirim. Zira 49 yaşında, en önemli hobisi video oyunları olan, emekli (daha doğrusu EYT 'li) bir bankacıyım. Atari 2600 ve tabii ki C64'le büyümüş şanslı kuşaktanım. O C64'cüğümle neler yapmadım ki; her ay Harbiye'den Bakırköy'e gider, adını unuttuğum o güzel dükkândan kendi logolarıyla sattıkları oyun derleme kasetini satın alır ve sonraki aya kadar sömürürdüm. Diğer kanallardan edindiğim kasetlerle kafa ayarı uyumlu olsun diye 2 teyple kopyalama yapardım. Kaynak teypte kafa ayarlarını değiştirir, hedef teypte de tek kafa ayarıyla kaydederdim. Böylece oluşan koca 90'lık TDK oyun kaset arşivim tek bir kafa ayarında çalışıyordu. Sonraları Amiga 500 için rahmetli babama çok ısrar etmişsem de yine mali durum bu ayrıcalığa ulaşmama izin vermedi. Daha sonra bir arkadaşımın 386 DX'inde (hö o ne ola ki!?) Flashback ve Prince Of Persia'yı görmüş (Microids olan, Ubisoft değil) ve adeta vurulmuştum. O günden itibaren de PC oyunculuk hayatım başladı. Oyun bulmak işkenceydi malum. O zaman disketler vardı ve arkadaşlarla birbirimize DOS üzerinden oyun kopyalardık. Windows 'un 3.1 versiyonu sadece bir arayüzden ibaretti (tersini iddia edenler olabilir :)) Türkiye'ye orijinal oyun o dönemde gelmiyordu demek tam olarak doğru olmaz, zira hatırı sayılır fiyatlarla kutulu orijinal oyunları nadir ve az çeşitte olsa da bulunabiliyordu. Kutular da bugünkü gibi dandik plastik kutular değildi. A4 boyuna yakın, 4-5 cm. kalınlığında ve içlerinde bilimum kitapçık vesair her türlü dokümantasyonu olan mukavva/karton kutular. Zamanında bunlardan 4-5 tane kenara atabilmiştim, gıcır gıcır duruyorlar. Örneğin Elite Frontier'in kutusu çok ağırdı; oyun tek disketten ibaretti ve kalanı muhtelif kitapçıklar ve bilimum dokümantasyondu.

Aynı emekliliğe hak kazananlar gibi dinozorluğa hak kazananlar için de belli kriterler olmalı, hatta devletimiz bizlere dinozor kartı vermeli. Bir kere dinozor dediğin 40+ olmalı, ondan öncesi aday sadece. Bu arada aramızda 8 yaş fark varmış, hürmetler Bora ağbi.

Yazdıklarını okuyunca önce Atari 2600'umu okşayıp sevdim, sonra 800 XL'min tozunu aldım, C64'lerime şarkılar söyledim, Amiga 500'üme sarıldım. Ne çilemizi çektiler be (hoş benimkiler hâlâ çekiyor).

Oyun kutularının zaman içinde cücük boyutuna inmesi, sonra kılavuzlardan falan da vazgeçilmesi, sonra da iyice dijitale kayması bence oyuncu/koleksiyoncu kültürüne vurulmuş çok büyük bir darbe. O dediğin büyük kutu oyunlarını hâlâ çok seviyorum ve ne tesadüf ki bende de var Elite Frontier :D İçindeki harita bile ne kadar güzel, değil mi? - E

Derken 2004 sonlarında WoW patladı ve beni esir aldı. Bir human paladin olarak Northshire Abbey'de sarı hayat çizgili kurt köpeklerini keserek başlamıştı 14 yıl kesintisiz sürecek maceram. Yabancı dilimi unutmamak için hep yabancı guild'lerde yer aldım. Dragonblight PvE sunucusunda ne de güzel dostluklarım olmuştu. Atlas (human male warlock) ve Atlasette (human female warrior-tank) karı kocaydı mesela. Ama Atlasette'nin önceki evliliğinden 2 çocuğu vardı. Yine aynı aileden Belladonna (elf female hunter) ve oğulları Selmera (elf male rogue) ile guild lideri Dunamis (druid male). Yaşı çok ilerlemiş olanlar ve de çok küçük olanlar... Hepsi aynı guild'de Molten Core kasıyoruz (daha doğrusu wipe yiyoruz). Anlaşılacağı üzere hardcore bir klan değildik. Daha çok keyif ve arkadaşlık kasıyorduk :) Derken, kırklı yaşlarımda, bu oyuna gerekenden fazla zaman ayırdığımı fark edip azaltarak bıraktım. 2 yıl sonra WoW Classic için aynı arkadaşlar çağırdılarsa da aynı döngüye tekrar girmek istemememi anlayışla karşıladılar.



Şu an acaba sen benim gelecekten gelen halim misin diye düşünmeden edemiyorum, paralel evren falan işleri mi var ya da? Ben de WoW'u ilk gününden başlayarak 13 sene kesintisiz oynadım, yıllarca bir hardcore Avrupa loncasının liderliğini yaptım, her gün tam 20'de raid başına oturur 1'den önce kalkamazdım. Gün içinde en az 4-5 saatim daha WoW içinde geçerdi. Hatta hiç unutmuyorum, 16 Ocak'ta askerden terhis olmuştum, uçakla Van'dan İstanbul'a, oradan Bursa'ya geldim. 6 aydır görmediğim ailemle sarılıp hemen bilgisayar başına oturmuştum, çünkü o gün WoW'un ilk genişleme paketi Burning Crusade çıkmıştı ve kardeşim Erce genişlemeyi almış, kurmuş, her şeyi hazır etmişti benim için :) Legion'ın ortalarında aniden bıraktım WoW'u, çok da iyi yapmışım. Diğer oyunlara ve kendime daha çok zaman ayırabiliyorum artık. - E

Belki inanmayacaksınız, bugüne kadar Türkiye 'de yayınlanmış tüm oyun dergilerine ilk sayılarından beri sahibim. Örn; Gameshow (samanlı kâğıda basılmış 20 sayfalık A5 fanzin formatındaki ilk sayısı bile gıcır gıcır duruyor), PC Oyun, CD Oyun, GamePro, Electronic Gaming Monthly (Türkiye), Playstation Türkiye, Level, veee olmazsa olmaz Oyungezer (unuttuklarım olabilir). Hepsini okumuşumdur. Biraz daha geri gidersek, sarı renkli Commodore dergisi (bunu hatırlamayabilirsiniz), ve yayın hayatı çok kısa sürmüş daha niceleri. Gameshow'un ilk sayısını hazırlayan yiğitler; Timur, Mert, Tulga ve Emin'e birer öncü oldukları için çok teşekkür ediyorum.

Daha geçen sayı onca sayfa C64 dosyası hazırlamışım, sarı renkli Commodore dergisine de o kadar yer ayırmışım, şimdi kalkmış "bunu hatırlamayabilirsiniz" cümlesini okuyunca bana bir gülme geldi :) Peki madem Türkiye'de yayınlanmış tüm oyun dergilerine ilk sayılarından beri sahipsin, elinde Amiga Show ve Survivor Amiga dergileri de var mı? Varsa ilk sayfalarına bir bak bakalım, eminim tanıdık bir isim göreceksin :D O dergilerin ta-

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

sarımını bizzat Amiga'da, PageStream kullanarak yapıyordum hatta, hey gidi :) Diğer nostaljiklere de geçen sayı bayağı bir değindim ben, söylediğin isimleri de anmış olduk bu sayede. Yeni nesil bilmese de ülkemizde bilgisayar ve oyun kültürünün gelişmesinde derin izleri oldu hepsinin de, buradan bir kez daha selamlar, saygılar. - E

Sözlerimin sonuna yaklaşırken, 150. sayınızı canı gönülden kutlar, 200., 300., 500. sayıları da görmeyi temenni ederim. Koleksiyoncu alt benliğim her ne kadar fiziki baskının eksikliğini şiddetle hissedecek olsa da; ekibinizin düşünceli tavrına katılmamak mümkün değil.

Hadi inşallah :) 500. sayıya da mektup yazmayı unutma ama, o zamana kadar sen 80, ben 70 oluruz, iki lafın belini kırarız. - E

Yazdıklarıma anlam katacağını düşündüğüm için, Gameshow'un ilk sayısından yaptığım kısa alıntıyla sözlerime son vermek istiyorum:

"..... yabancı oyun dergilerinin fiyatının 500.000 (eski) TL'den başladığını düşünürsek, Türk Bilgisayar dergilerinin ne kadar ucuz olduğunu anlarız. Bu sebepten dolayı siz oyunseverlerin birlik olarak Türk dergilerini alıp, onlara destek olmaları gerekmektedir...."

Dergisiz kalmayın, sağlıklı kalın :)
- Bora Öztürkmen

Tekrar sağ ol Bora bu kallavi mektup için. Eser'le muhabbetinizi bölmeyeyim diye ve de aslında dinozorluk seviyem sizin az bir şey altınızda kaldığı için bölemeyeceğim de için pek katılmadım ama seviliyorsun. Sen de sağlığına dikkat et, malum yaş kemale ermiş :D

Nostalji ve Dönüşüm

Eski usul dergiciliğin son kalesi de dijitalleşmeden artık yazayım dedim 20+ yıl sonra. Level'ın 7. sayısıyla başladığım ve Oyungezer'le devam eden oyun dergisi koleksiyonumun (taşınırken başa bela yalnız) 0 ve 1'le tanımlanmasına yüreğim el vermez. Yazmamda bir diğer motivasyon da 152. sayı Ghost & Goblins kapağı ve C64 dosyası oldu. Eser hocanın eline sağlık.

C64'üm 90'ların başında, neslinin sonuna gelindiğinde olmuştu. Sünnet hediyesi olarak C64 önerilince düşünecek bir şey kalmamıştı. Karete Kid, Boulder Dash, Rainbow Island gibi oyunlarla haşır neşir olurken bu oyunları açmak için 7 yaşında çocuğun eline tornavida almasına neden olmuş sisteme de bağırıp çağırıyordum. Gidişatın iyi olmadığı görülünce kısa bir süre sonra IBM PC'ye merhaba dedim ve C64'ün pabucu dama atıldı. Neyse daha uzatmadan, kafa ayarı yapmak için ter dökmüş bahtsız nesle de selam edip geleneksel soru ve öneri kısmına geçeyim.

1. Eser sorum sana. Hep merak etmişimdir, tam çözümleri İngilizceden çeviri mi yapıyordunuz yoksa hem oynayıp hem not alarak mı ilerliyordunuz. Kardeşinle hazırlandıklarınız da vardı hatırladığım kadarıyla. Biriniz oynarken diğeriniz not mu alıyordu? Bir Baldur's Gate tam çözümü yapmak için kaç adamın kaç saati harcanmıştır?

2. Ne Obliviscaris.

3. Oyungezer Online, çok iyi iş çıkarıyorlar, ama sadece Eser, Engin ve Mert'ten ibaret. Güncellendikten sonra okur etkileşimi oldukça azaldı. Eski günlerine geri döndürmek için çabanız olacak mı?

İleride (bu sefer en fazla 10 sene içinde) belki tekrar yazarım. O zamana dek her şey yolunda olsun. *- Emre Çeliktel*

Vay be Eser, gördün mü C64 dosyası nelere kadir? 20+ yıllık okuru mağarasından çıkarttı, ona mektup yazdırdı :)

En güzel sünnet hediyesi Commodore 64 değil midir ama? Dur ben de sana çok mini bir anımı anlatayım. Sünnet olduk, salonda yatıyoruz, C64 de haliyle salondaki TV'ye bağlı. Gelen kuzenler oyun oynamak için açtılar bilgisayarı, taktıkları kasette yüklenen ilk oyun Samantha Fox Strip Poker olmuştu. İşte ben buna acımasızlık derim. - E

1. İkisi birden, karışıktı aslında. Ben incelemelik oyun oynarken bile bir iki sayfa not çıkaran biriyim, o zamanlar da sayfalarca not alırdım. Tabii sonradan işin yazı kısmına geçince insanın unuttuğu çok nokta da oluyor, hatta bazen aldığım notlara 'burada ne demek istemişim' diyerek bakıyordum :) O zamanlar da eğer varsa İngilizce çözümler devreye giriyordu. Baldur's Gate gibi yazılarda karakter yaratımı, tüyolar vs. gibi yerler zaten tamamen kişisel deneyimlerimdi. Hatırlarsan o zamanlar yazıları tek ayda yayınlamazdık, mesela Baldur's Gate 2 üç ay boyunca 8'er sayfa yayınlanmıştı. Zamana bölünce de yazması nispeten kolaylaşıyordu işte. Şimdi geri dönüp bakınca bana da şaka gibi geliyor ne yalan söyleyeyim. - E

2. Ov Fire and the Void. - E

3. Ah Emre, o konuda ben bir dokun bin ah işit, Eser'se bir dokun beş trilyon ah işit modunda.

*Ah * beş trilyon... Okur etkileşiminin tek azalma sebebi bu yeni sitede yorum sistemi olayını beceremememiz. Aslında büyük umutlarımız vardı ama birkaç kez web geliştirici değiştirmek zorunda kalınca eğri büğrü bir sistem kaldı elimizde. Ben şahsen Disqus zamanlarını çok özlüyorum ama kısa vadede bu köhne yorum sisteminden kurtulmak planlarımız arasında diyeyim. - E*

Yo dostum, 10 yıl değil maks. 10 ay yapalım biz onu ok? Görüşürüz.



Söyleyin Çizelim!

Geçen ayki öneri zenginliğinden sonra bu ay 1 (bir) tane geldi yalnızca! Enver "Denver the last dinosaur" Akçora'dan gelen öneri de güzeldi ama: Big Boss, oğulları Solid, Liquid ve Solidus Snake'le Babalar Günü'nü kutluyor! Gelecak ay Eren daha fazla öneri bekler. Unutmayın, öneriler oyunlarla ilgili olsun ve tabii biraz da yaratıcı olsun.

Pekâlâ... Arkadaşlar 2 aydır bol bol retro muhabbeti yaptık bu sayfalarda, iyi oldu, güzel oldu ama ara verme vaktidir! Önümüzdeki ay 5 yıldan daha geriye giden muhabbet yapmayı, soru sormayı yasaklıyorum! (ve sıfır mektup gelir)



Gelecek Ayın Misafiri

Taze yazarlarımızdan Cevdet Emre Kızılcan buralarda olacak gelecek ay, nedense çok sevindi konuk olacağını öğrenince, mektup atmayı ihmal etmeyin de hevesi kursağında kalmasın. Bir de 2 bin küsur saat Dota2 nasıl oynamış onu da bir sorun benim için.



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



STREAM PLATFORMLARINDA SON DURUM

MIXER'E VEDA ZAMANI

CEVDET EMRE KIZILCAN

Böyle "internetin gelişmesi tüketim alışkanlıklarımızı değiştirdi azizim" analizlerine hiç gerek yok, bu gerçeğin ta kendisi. Artık arkada ses olsun diye TV değil internet dizisi, podcast ve tabii ki canlı yayın açıyoruz. İnternetin ana felsefenin en önemli parçasını yani "etkileşimi" en iyi yaşatan şey canlı yayınlar, dolayısıyla izleyicileri bir hayli fazla. Formülün içerisine erişilebilirlik de eklendi mi sayıların bol sıfırlı olmasına şaşırmamalı.

Takdir edersiniz ki pasta büyük olunca pay almak isteyen çok olur. İnternet üzerinden yapılan canlı yayınlar cephesinde eskiden akıllara çoğunlukla Twitch gelirken şimdi bin bir yer saymak mümkün. Gerçi bu "pastadan pay alma mücadelesi" her zaman mutlu sonla bitecek diye bir kaide yok zira daha geçtiğimiz günlerde Mixer'in kapatılacağı ve Facebook Gaming'le bir iş birliği içerisinde olunacağının haberlerini aldık mesela. Ama Microsoft'un yayın



platformu Mixer; Ninja, Shroud gibi iddialı isimleri kendi cephesine çekmeyi başarmış ve bunlarla milyon dolarlık kontratlar imzalamış bir yer, işler tam olarak nerede kötü gitti?

Öncelikle Mixer'in varoluşuyla başlayalım. Twitch dediğiniz platform her ne kadar Justin.tv'den gelme olsa da 2011'den beri interneti şu anki adıyla süslüyor. O sebeple kullanıcılarda bir Twitch alışkanlığının olması doğal. Nasıl ki bir işle uğraştınız zaman televizyonu açarsınız, dikkat kesilmezsiniz ama o orada döner ya, heh popüler yayıncılar ve önemli turnuvalar haricinde buna benzer bir alışkanlıkta kendine yer buluyor Twitch. Hatta inanır mısınız, sırf ses olsun diye bu yazıyı hazırlarken yan monitörden kendime bir Twitch yayını açtım. Tamamen reflekssel.

Tabii ki de koskoca platformun başarısı sadece buna temellendirilemez ama benim demek istediğim sadece Mixer'in değil, diğer bütün yayın sitelerinin kırmaya uğraştığı bir "alışkanlık" zinciri var. 2016 senesinde Beam olarak var olan Mixer, 2017'de şu anki adını aldı. Twitch'in 9 senelik günümüze ulaşan macerasının haricinde bir de Justin.tv dönemini düşünürsek, kullanıcılarda bu kadar yer edinmiş bir markayı yepyeni bir isimle bertaraf etmek oldukça zor. Bir de bunun Facebook cephesi var, Facebook'tan bahsediyorum yani hani! Dünkü çocuk Mixer'in kafa tuttuğu platformlara da bir bakın: 9 seneyi aşmış ve yayıncılığı internete taşımış marka ile dünya üzerinde en çok giriş yapılan dördüncü internet sitesi.

"Dünya üzerinde en çok giriş yapılan dördüncü internet sitesi" demişken, Gaming cephesi bir kenara, Facebook direkt başlı başına asla kan kaybetmedi. Seçim sonuçlarını değiştirecek bir algı operasyonu yapılmasıyla ve kişisel verilerin satılmasıyla suçlanan bu internet sitesi için insanlar internette iki üç kere eyyorlandı fakat tamamen bu kadar. Üye sayısındaki grafik bir kere bile aşağıya düşmedi ve hatta Facebook 2019'un ilk çeyreğinde 2.3 milyar olan aktif üye sayısını 2020'nin ilk çeyreğinde 2.6 milyara çıkardı.

Zavallı Mixer, resmen kaybedeceği bir kavgaya girişmiş! Nitekim Mixer'in şu an aldığı kararın pek de yanlış olmadığını , istatistikler de gösteriyor. Henüz Mixer, Ninja'yla imzaları atmamışken Nisan 2019'da 37 milyon saat izlenirken, tüm o anlaşmalar ve kontratlardan sonra bile yani Nisan 2020'de 37.1 milyon saat izlenmiş durumda. Dünyayı kasıp kavuran bir evden çıkmama tedbirine rağmen yıllık sadece %0.2 büyüme resmen şaka gibi, hani daha çok büyümeme. Öte yandan Twitch %100 (gerçi Valorant'la yaptıkları kampanyanın katkısı da çok var), YouTube %65 ve Facebook %238 gibi devasa bir yıllık artışla Mixer'i miksere atıp onu un ufak parçalara böldüler.

Gaming'in mavi çocuğu Facebook'un artışı gözden kaçmayacak kadar inanılmaz büyük. E aslında bunun birkaç basit nedeni var. Her şeyden önce aşırı önemli turnuvaları buraya yayına sokuldu. Ardından kullanıcıların da kendi turnuvalarını yapabileceği bir Facebook Turnuvaları diye bir sistem geliştirdi. İnternetin iki olayı var demiştik: Etkileşim ve erişilebilirlik. Kaliteli mobil uygulamalarla erişilebilirlik de hat safhaya çıkarıldığı zaman o "bilgisayardan Twitch izleme alışkanlığına" birden bire "telefondan Facebook Gaming izleme alışkanlığı" eklendi demektir.

Büyüme konusunda Facebook Gaming kadar başarılı olmayan fakat durumu Mixer kadar da vahim olmayan bir platform var karşımızda: YouTube Gaming. Facebook dünyanın en çok girilen dördüncü internet sitesiyse, YouTube ikincisi! Yol yine aynı kapıya çıkıyor, Mixer'dan daha köklü olmasından ötürü YouTube'un da atacağı adımlar sağlam oluyor. Öte yandan içerik üreticilerinin kendi belirlediği ücretlendirme sistemiyle birlikte "katıl" butonu destek olmak isteyen izleyiciye de, içerik üreticinin bizzat kendisine de inanılmaz yarıyor. Ücretlendirme aşamalarından kendi cüzdanına en uygun olanını seçen seyirciler "ya destek olmak istiyorum da çok pahalı" bahanesini rafa kaldırıyor ve içerik üreticisine daha da sıkı sıkıya bağlanıyor. E doğal olarak bu da YouTube Gaming'in izlenmesine fazlasıyla yarıyor.

Mixer tası tarağı toplayıp gidiyor ama yanında giderken yol arkadaşlarına ne olacağı tam bir muamma. Ninja, Shroud gibi büyük isimler eminim ki bir şekilde yollarını bulacaktır fakat Mixer'in aşırı zor partnerlik alma sistemine rağmen bunu başaran daha küçük kanallara ne olacak? Facebook Gaming'de mi devam edecekler yoksa Twitch'te yeni bir sayfa mı açacaklar. Yani aslında üzücü ama filler tepişirken çimenler mi ezilecek?

Eh tabii ki rekabet her zaman biz oyunculara yarıyor fakat bu canlı yayın servisleri arasındaki çekişme bu şekilde devam ederse oyunculuk dünyasının kalbi gelecekte Facebook Gaming'te atacak gibi duruyor. Mixer masadan müsaade istedi ve kalktı fakat diğerleri daha uzun süre oturacaklar gibi görünüyor.

PLATFORM	İzlenme Süresi (Saat) – Nisan 2019	İzlenme Süresi (Saat) – Nisan 2020	YILLIK BÜYÜME
Twitch	750M (819M*)	1.491M (1.654M*)	%98 / %101*
Youtube Gaming	279M	461M	%65
Facebook Gaming	86M	291M	%238
Mixer	37,044M	37,106M	%0,2
Pazar Büyüklüğü	1.971M	3.934M	%99

** Oyun dışı içerikle birlikte*
Kaynak: blog.streamelements.com



HANGİ OYUNLARDAN NE BEKLEYEBİLİR, NE TALEP EDEBİLİRİZ?

The Last of Us Part 2'nin çıkışı sonrası tartışmaları bizi epey ilginç bir noktaya getirdi. Benim oyun hakkında söylemek istediklerim olur mu bilemiyorum ama henüz oynamadığım için olaya dışarıdan bakan, oyunun kendisinden bağımsız bir konu hakkında konuşmak istedim. The Last of Us Part 2'yle alakalı, ciddi bir kesimde "bizim istediğimiz oyun bu değildi" itirazı baş göstermiş vaziyette malumunuz. Senaryo beğenilmemiş, yerden yere vuruluyor. Bir diğer kesim de hikâyeyi öve öve bitiremiyor ama tartışmak istediğim kimin haklı, kimin haksız olduğu değil. Oyuncular olarak firmalardan spesifik isteklerde bulunma hakkımız var mı? Bunun kavgasını neden oyun sektöründe farklı şekillerde çok sık yaşıyoruz?

Bu sorunun cevabı bana kalırsa oyunların pek çok konuda olduğu gibi burada da iki zıt şeyi birleştirebiliyor olmasında. Siz herhangi bir film veya kitap için "söz verildiği gibi çıkmadı" minvalinde iadeler veya müşteri şikayetleri görüyor musunuz? Görmezsiniz. Belli kişilerin tekelinde olmayan dev markalar bir kenara, herhangi bir kaynak (!) eserde yazar, yönetmen, ressam, müzisyen söz sözü söyleme hakkına sahiptir. Evet, özellikle sinemada işler seçili hedef kitledeki belli başlı ihtiyaçları gidermek için yapılır (Marvel filmleri gibi), bazı kitaplar bile müşteriye yaranma amacı güdebilir. Lakin nihayetinde otör ne derse odur, bazı istisnai durumlar haricinde onun sözü üzerine söz söylenmez. Bu oturmuş, kabul görmüş bir şeydir. Oyunlardaysa durum tam tersi. Bir oyun cilalı çıkamasın, eklenen bir özellik bir şeyleri bozsun, oyuncu milleti (çoğunlukla haklı olarak) alır dirgeni meşaleyi, internet yollarına düşer. Bunun altındaysa bir oyunun, ne kadar sanatsal kaygılar içerisinde olursa olsun, ne derece büyük bir vizyon içerirse içersin, bir "ürün" olmaktan sıyrılamaması yatıyor.

Benim şahsi fikrim, oyunlara bakış açımızın bu kadar genel geçer olmaması gerektiği yönünde. Kimlik bunalımı yaşamak her şeyi kapsamına alabilen oyunların doğasında var çünkü ve firmalar da bazı şeyleri muallakta bırakmaya özenle gayret ediyorlar. Daha dün lootbox sistemlerinin kumar klasmanına girip girmemesini tartışıyorduk mesela. İyi ki de tartıştık çünkü bazı şeylerin adının konulmamasından istifade eden şirketler FUT gibi sistemlerle oyuncuları sömürdükçe sömürdüler. Yıllarca oyunlarda iade seçeneği bile olmadı. Çoklu oyuncu yapımlarda insanlar toksik oyuncular veya hacker'lar yüzünden parasını verip aldıkları ürünlerden soğudu. Bu tarz konularda eyleme geçilmesini, değişiklik yapılmasını talep etmeye de sonuna kadar haklıydık çünkü FIFA, Fallout, Battlefront gibi servis oyunlarda verdiğimiz paranın karşılığında bize net bir şeyler vaat edilmesi ve vaat edilenin de sunulması gerekiyordu.

Öte yandan bir The Last of Us'a bakın, bir FIFA'ya. Hangisinin yaptığı tercihler daha fazla yaygara kopardı? Oyuncuya yalakalık yaparken alttan cüzdanını tırtıklayan ve üzerine bir de vaatlerini yerine getirmeyen mi, belli bir vizyon doğrultusunda ilerlediği yoldan şaşmayan mı? Kitlesine tartışmasız sorumlulukları olan servis oyunlarına senelerdir bu seviyede ses çıkarmamışken, cidden The Last of Us gibi oyunları kendimize borçlu sayabilir miyiz? Bence sayamayız. Şunun ayrımını artık yapalım; Fallout, FIFA, CoD gibi ürün tarafı ağır basan, tekil kreatörlerden çok şirketlerle adı anılan oyunların vaatleriyle ilintili olarak bize borcu var. Neil Druckmann'ın, Dan Houser'ın, Cory Barlog'unsa düzgün çalışan bir oyun yapmanın ötesinde bize borcu yok. Onların oyunlarının ürünlüğü orada bitiyor. Bunu kabullenmediğimiz noktada ortamlarda "oyunlar 8. sanat" demenin bir anlamı kalmıyor.

Onur Kaya


PS4 Pro
4K HDR
PlayStation®4'e ÖZEL
TÜRKÇE ALTYAZILI
GHOST OF TSUSHIMA™
TSUŞİMA'NIN HAYALETİ
17.07.2020
18 www.pegi.info
PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED
SUCKER PUNCH
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. ©2020 Sony Interactive Entertainment LLC. Ghost of Tsushima is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. Ghost of Tsushima is upscaled to 2160p by PS4 Pro. 4K/HDR TV required.

BU AY NE OLDU?

Oyun dünyasını, yayıncı ortamlarını, büyük stüdyoları, hatta World of Warc–raft loncalarını sallayan cinsel taciz suçlamalarından erteleme haberlerine, ünlü isimlerin kafasına inen ban çekiçlerinden siyahilerin protestolarına destek girişimlerine kadar belki az sayıda, ama önemli olay oldu bu ay. Şöyle kısaca bir hatırlayalım mı?

ESER GÜVEN



1 Deadly Premonition için hep "oyuncu camiasını en çok ikiye bölen oyun" derdik, hatta Guinness rekorlar kitabında "en kutuplaştırıcı survival horror oyunu" olma rekoruna sahip kendisi. Ancak The Last of Us 2, Deadly Premonition'ı unutturdu be kardeşim. Çıktığı gün binlerce 0 ve binlerce 10 alan; oyuncuların daha ilk günden birbirine girdiği, görüşleri ve eleştirileri yüzünden küfür yiyip küfür ettikleri kaç tane oyun var ki? The Last of Us 2, "nefret" temasını hem içeride, hem dışarıda çok güzel hatırlattı bize.

2 Herkesin mobil pastadan pay almak için yarıştığı oyun dünyasında Nintendo'dan beklenmedik bir çıkış geldi ve bundan sonra mobil pazardan çekilip konsol tarafına odaklanacaklarını söyledi başkan Furukawa. Yatırımcıların tepkisiyse Nintendo hisselerinin %4 değer kaybetmesine neden oldu. Sonra da gidip Pokémon Unite duyuruldu, kimse bir şey anlamadı.



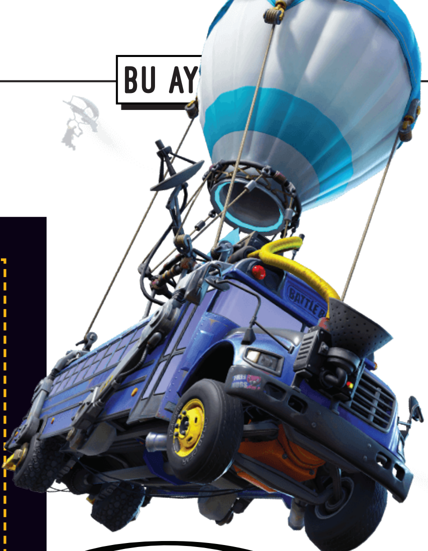
3 PlayStation'ın eski patronu Shawn Layden "bu ekmekle artık peynir gemisi yürümüyor" diye çıkış yapınca oyuncuları da oyunlara zam mı gelecek endişesi sardı. Layden AAA oyunların masraflarının gitgide arttığını ama fiyatların yerinde saydığını söyleyip laf arasında bunun sürdürülemez olduğuna da değindi. Bir de 60$'lık baz fiyata zam gelirse yandı Türk oyuncular.





4 Atlus, PC oyuncularına büyük bir sürpriz yaparak Persona 4 Golden'ı Steam üzerinden sunuverdi ama ve oyun, anında Steam tarihinin en çok oyuncu tarafından eş zamanlı oynanan JRYO'su oluverdi, satışlarıyla da Atlus'un yüzünü güldürdü. Oyuncu sayısı rekoru önceden FF15'e aitti, bir sonraki rekoru da P5 kırar umarım.

5 Fortnite artık iyice 'sadece bir oyun' olmaktan çıkmaya başladı; özellikle de sinema salonlarının kapalı olduğu bu dönemde açık hava sineması olayına girdi. Tenet'in yeni fragmanı da prömiyerini Çılgın Parti'deki Büyük Ekran'da yapmıştı, ay içinde de üç Nolan filmi (Inception, Batman Başlıyor ve Prestij) yine aynı ekranda gösterime girdi.



➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Adını AC: Black Flag ve Origins oyunlarıyla duyuran ve AC: Valhalla'nın da yönetmeni olan Ashraf Ismail ani bir kararla görevini bıraktığını açıkladı. Gayet aile içi meseleler olduğu için sebepleri bizi ilgilendirmiyor ama Valhalla'ya ne olacak peki diye merak etmeden de duramıyoruz.

9 Itch.io'nun tüm dünyada etkisini gösteren ırkçılık karşıtı gösterilere destek olmak üzere başlattığı ve 5$ karşılığında 1000'den fazla oyun sunan paketi, rekor bağış toplamayı başardı. Haliyle 35 liraya değeri binlerce lira olan oyunlara kavuşmak müthiş bir fırsattı ve 1 milyon dolar hedefiyle yola çıkan paket 8 milyon doların üzerinde satış gerçekleştirdi. Kaçıranlar için üzgünüm, bir daha da böylesi gelmez.



7 Twitch dünyanın en ünlü ve en tartışılan yayıncılarından biri olan Dr Disrespect'i aniden, bir açıklama yapmadan banladı ve kendisinin hesabını kapatarak abonelerine para iadesi yapmaya başladı. Tam da cinsel taciz iddiaları fırtınasının ortasında meydana gelen bu olay elbette kafalarda soru işaretleri yarattı, üstüne Discord da kendisiyle partnerliğini iptal edince iyiden iyiye merak ettik neler olup bittiğini. Sebep hâlâ belli değil, söylentilerse çok fazla.



10 A Total War Saga: Troy'un 13 Ağustos'ta çıkacağını öğrenmemiz belki önemli bir haber değildi ama oyunun ilk 24 saat içinde kapanın elinde kalacağını öğrenmek cidden şaşırtıcıydı. Tam Epic Games Store sürprizlerine alıştık diyoruz, böyle değişik şeylerle çıkıyorlar karşımıza. Aman unutmayalım, sadece bir gün vaktimiz olacak.



8 Aslında konu buraya sığmayacak kadar derin ama oyun dünyası bir kez daha cinsel taciz, aldatma vs. gibi olaylarla çalkalanmaya başladı bu olay. Çoğu ünlünün kirli çorapları bir bir döküldü ve kulağımıza ilk gelen isimlerden biri de artık neredeyse her RYO'da bir şekilde adını duymaya alıştığımız Chris Avellone oldu. Kendisi meğer tacizcinin önde gideniymiş, suçlamalar ardı ardına geldi, Avellone da yaptıklarını kabul ederek özürler diledi, "ben sevginize layık değilim" gibisinden arabesk mesajlar da attı. İnsanın yazıklar olsun diyesi geliyor.



11 COVID-19 ortamlarında olumsuz koşullar nedeniyle oyunlardan erteleme haberi almaya alıştık, ancak söz konusu erteleme Cyberpunk 2077'den gelince insan ayrı bier üzülüyor. Nisan'dan Eylül'e ötelenen oyun, şimdiyse Kasım ayının sonuna sarktı. Bak bu son olsun CDPR, tamam mı?

Konuşanlar



@WadjetEyeGames
(Dave Gilbert)
Bu sektörde neredeyse 15 yıldır bir çalışan bir bağımsız yapımcı olarak bunu mutlak bir güvenle söyleyebiliyorum ki ne halt ettiğim hakkında en ufak bir fikrim bile yok.

Son yıllarda macera türü denince akla gelen ilk isimlerden biri olan Dave Gilbert, bağımsız yapımcı olmanın zorluğunu tek bir cümleye sığdırmayı başarmış :) Bir halt bilmediği hali buysa (Blackwell serisinin kalitesi ortada), bir de bilseymiş neler yapacakmış demek ki.



@corybarlog
(Cory Barlog)
Umarım bunun sebebi saygılı olmasıdır, markasına ters düşmüş ve bu yüzden Twitch'in markaya sadık olmayla ilgili kurallarını ihlal etmiştir. Çünkü sonuçta hepimiz tıbbi unvanının gerçek olduğunu biliyoruz :D

Cory Barlog, Dr Disrespect'in (Doctor Saygısızlık) Twitch'ten atılmasının ardından olayın sebebine kendince yorum getirmiş, kendisine doktor demesiyle de dalgasını geçmeyi ihmal etmemiş tabii.

KİMDİR?

Sadie Adler

"NOBODY'S TAKING NOTHING FROM ME EVER AGAIN"

İPEK ATAM

Red Dead Redemption 2'nin hemen başında, "daha az kötü adamlar" olarak kötü adamların elinden kurtardığımız Sadie Adler, oyunlarda karakter gelişiminin ne olduğuna, oyuncuya ne hissettirdiğine dair verilebilecek en güzel örneklerden biri (Kasım 2018 sayımızın kapağında tüm karizmasıyla bizleri selamlıyor kendisi). Çetemizin belalıları O'Driscoll'lar tarafından eşi öldürülen Sadie'yi, oyunun başlarında büyük bir şok içinde, öylece otururken, ağlarken görürüz genelde. Kamptaki diğer kadın karakterler onu teselli etmeye çalışsa da, kendisi genellikle ürkek ve suskun gözükür. Aramızda olmasının sebebi ilk başta mecburiyet ve gidecek başka bir yerinin olmaması iken, içinde intikam ateşi yavaş yavaş tutuşmaya başlayınca, bizim O'Driscoll nefretimize ortak oluverir.

Sadie'nin karakter gelişiminin kırılma noktası, hiç şüphesiz öfkesi kontrol edilemeyecek noktaya geldiğinde Pearson'la "bütün gün sebze doğrayamam" diye kavga etmeye başlaması, ardından onları ayıran Arthur'la birlikte Rhodes'a alışverişe gidişidir. Zira bu alışveriş sırasında eski Sadie'yi temsil eden elbisesinin yerine, üzerine cuk oturan, fiyakalı kovboy giysileri almış, Arthur'un "olay çıkarmamalıyız" uyarılarına rağmen, kampa dönerken onlara musallat olan O'Driscoll'lara ateş etmeye başlamıştır. Sadie'nin bu tepkiselliği ve agresifliğiyle şaşkına dönen Arthur "korkulacak kadınsın" triplerine girmiştir o günden sonra.

Hikâye ilerledikçe intikam arzusu Sadie'nin bütün benliğini ele geçirmiştir ve Sadie artık çok daha tehlikeli ve agresiftir. Ayrıca silahşörlüğünün de dillere destan olduğu ortaya çıkmıştır, ne kadar itiraz edilse de tehlikeli görevlere, soygunlara o da katılmak ister ve bir noktadan sonra çetemizin vazgeçilmez elemanlarından biri haline gelir. Hatta çeteye o kadar sadıktır ki bazı durumlarda kamptaki savaşmayan insanları güvenli bir yere taşımaktan John'u hapishaneden kaçırmaya kadar, canını hiçe sayarak herkese yardım etmiştir. Kahramanlıkları buradan Valentine'a yol olur.

Sadie Adler; karizması, cesareti ve inatçılığıyla öne çıkan taş gibi güçlü karakteriyle, oyun boyunca en az Arthur kadar sevdiğim tek kişi oldu. Kendisiyle bir "saloon"da karşılıklı tek atmayı, muhabbet etmeyi, birlikte kelle avcılığı yapmayı cidden isterdim (sonuncuyu belki istemeyebilirdim tabii, gaza gelmiş olabilirim biraz).

Vurulunca bile "devam edeceğim" diye inat etmenle seviyoruz seni.



Bunları Bilin!

- "Sadie Adler'in çatallı sesi, karakterine büyük katkı yapan etmenler arasındadır" desem kimse itiraz etmez herhalde. Ona can ve ruh veren oyuncu Alex McKenna'nın performansı gerçekten inanılmaz.

- Sadie ile Arthur arasında bir şeyler olacağını hissetmişseniz, aslında sezgileriniz pek yanlış sayılmaz. Yapımcılar ilk önce böyle bir ilişki düşünmüşler ancak bunu sonra hikâyenin gidişatına uygun bulmamışlar, beğenmemişler ve senaryodan çıkarmışlar. Ben de birbirlerine yakışacaklarını düşünenlerdendim ancak kısmet olmamış işte.

- Sadie Adler, RDR Online'da görev alabileceğimiz bir karakter olarak da karşımıza çıkmakta.

- OST'de ismine parça yapılmış tek karakterdir kendisi ("Mrs. Sadie Adler, The Widow"). Sadie'nin hüznünü de öfkesini de hissedebileceğiniz bir parçadır.







#BLACKLIVESMATTER

VE OYUN DÜNYASINDAKİ YANSIMALARI

GÜLHİS CANPOLAT

25 Mayıs 2020 tarihinde; Minneapolis, Minnesota'da 46 yaşındaki siyahi Amerikalı George Floyd, Derek Chauvin adlı polis memurunun 7 dakika 46 saniye boyunca boynunun üzerine diziyle bastırması sonucu hayatını kaybetti.

Polis olay yerine Floyd'un ödeme yaptığı 20 dolarlık banknotun sahte olduğunu düşünen market çalışanı tarafından çağırılmıştı.

Ne Chauvin ABD'de aşırı güç kullanan ilk beyaz polis, ne de George Floyd öldürülen ilk siyahi vatandaş. Mart ayında Breonna Taylor'ı kendi evinde ve uykusunda vuran polisler hakkında hâlâ bir yasal yaptırım uygulanmadı. 2014'te Eric Garner'ı boğarak öldüren polis memuru ta 2019'da kovuldu, herhangi bir yaptırım uygulanmadı. 2012'de, 17 yaşında polis tarafından vurularak öldürülen Trayvon Martin'in failiyse beraat etti.

Bu isimlerin hepsi de suçsuzdu.

Aslında bir ölümden daha derinlere giden bir sorun...

ABD'nin ırkçılık ve polis şiddeti konusunda çok ciddi bir sorunu olduğu zaten bilinen bir gerçek. Sadece kullanılan aşırı güç ve buna önayak olan polis teşkilatı değil, aynı zamanda polis suçlarını örtbas eden yargı sistemi de sorun.

En sonunda bardağı taşıran George Floyd'un kameraya kaydedilen ölümü oldu. Irkçılık karşıtı topyekûn bir ayaklanmanın daha önce değil de şimdi olmasında Trump hükumetinin de büyük bir payı var.

Bir başka sebep de şu ana kadar yapılan diğer barışçıl protestoların cevapsız kalması. Amerikan futbolu oyuncusu Colin Kaepernick'le başlayan diz çökme protestolarını hatırlıyorsunuzdur. Kendisi üç sezondur takımlarda kendine yer bulamıyor.

En sonunda insanlar sokaklara döküldü. Polis şiddeti ve medya manipülasyonu durmadı yine. Protestocularla birlikte diz çöken, eylemlere katılır gibi yapan polisler, kameralar ve muhabirler ayrıldıktan sonra protestocular üzerinde güç kullanmaya devam etti. Barışçıl protestoculara kolluk kuvvetleri biber gazı ve plastik mermiyle saldırdı (Bunlar bana bir yerden tanıdık geliyor, hım…). Farklı ülkelerde ırkçılık karşıtı, ABD'deki protestoları destekleyen yürüyüşler ve eylemler düzenlendi.

Ve elbette ki şöyle bir soru çıktı ortaya: Kimin tarafındasın?

Aynı basın açıklamasının bir öylesi bir böylesi…

Sosyal olaylar her şeyden önce reklam kampanyalarını etkiler. Bir şey satmak, satmak için de göz boyamak önemlidir nitekim. Fakat artık siyahi Amerikalıların bu katakullilere karnı tok.

Yine de neredeyse her şirketten bir #BLM açıklaması geldi. Bunların bir kısmı direkt olarak polis şiddetini kınarken bir kısmı daha genel ırkçılık karşıtı açıklamalardı. İşin kötüsü, birçok markanın yaptıkları açıklamalardan sonra kendi içlerinde hiç de eşitlikçi olmadıkları daha çok su yüzüne çıktı. Örneğin bu açıklamaları yapan şirketler arasında Colin Kaepernick'e bir gıdım yardımı olmayan NFL de vardı.

Elbette sözler yetmez diyen şirketler de oldu. LEGO farklı sosyal eşitlik kurumlarına 4 milyon dolar bağış yapacağını duyurdu. Adidas 120 milyon dolar bağış yapacağını ve her yıl 50 siyahi öğrenciye üniversite bursu vereceğini açıkladı.

Açıklama yapanlar arasında elbette oyun şirketleri de vardı.

Suratlar biraz böyle --> :/

Oyun camiasının genel olarak konu eşitlik ve çeşitliliğe geldiğinde en süper harika camia olmadığını biliyoruz maalesef. Bu nedenle ben her #BLM açıklamasına biraz ihtiyatlı yaklaştım (ben bu yazıları yazarken de oyun camiası bir grup cinsel istismar açıklamasıyla sallanıyor yine).

Bu konuda en kapsamlı araştırmayı da bu açıklamalar çıktıktan birkaç gün sonra Kotaku yaptı. Ve yazılarının başlığı bile hiç iç açıcı değil: "Oyun Şirketleri BLM Hareketini Desteklediklerini Söylüyorlar, Fakat Çok Azı Detay Veriyor"

Rockstar Games online oyunlara erişimi durdurarak bir saygı duruşunda bulundu. Bu tam olarak ne işe yaradı bilemiyorum. Epic Games ya da Valve/Steam ikilisi herhangi bir açıklama yapmadılar.

Sony gayet açık bir kınama mesajı paylaştı fakat Kotaku'ya geri dönüş yapmamış. The Last of Us 2'nin yönetmeni Neil Druckmann'ın bir tweet'ine göre Sony çalışanların yaptığı bağışlara denk bağış yapıyor.

Xbox ve Microsoft birleşik bir açıklama yaptılar, açıklama metni siyahi bir Microsoft çalışanı tarafından yazılmıştı. Microsoft'un 2014'te kurduğu bir Cezai Adalet Reformu girişimi bulunmakta.

Nintendo America biraz geç bile kaldı açıklama yapmakta ve standart bir kınama mesajından ileri gitmedi.

EA'se en girişimci oyun şirketlerinden biri oldu. Hem kendi içlerindeki siyahi çalışan destek grubuyla bir toplantı yapacaklarını bildirdiler, hem de çeşitli organizasyonlara 1 milyon dolar bağış yapacaklarını duyurdular. Ayrıca Haziran ayı boyunca YourCause üzerinden yapılan bağışlara denk ekstra bağış yapacaklar.

Pokémon Go'nun yapımcısı Niantic de yüklü miktarda bağış yapacağını duyurdu. En sağlam desteklerden biri, hem açıklama olarak hem de maddi açıdan, onlardan geldi.

Ubisoft 100 bin dolarlık bir bağış yapacağını açıkladı. Square Enix de bağış yapan stüdyolardan oldu, bu meblağ da 250 bin dolar olarak açıklandı. Riot Games, siyahi bireyler tarafından kurulan işletmelere destek olacağını ve bin dolara kadar çalışan bağışlarına denk bağış yapacağını belirtti.

Bethesda yüzeysel bir açıklama paylaştı. Blizzard'sa paylaştığı açıklamadan sonra ciddi bir tepkiye maruz kaldı. Biliyorsunuz ki Heartstone oyuncusu Blitzchung Hong Kong'da benzer protestolara destek verdiği için, çalışan spikerler de onun konuşmasına karşı çıkmadıkları için çok ağır cezalandırılmışlardı.

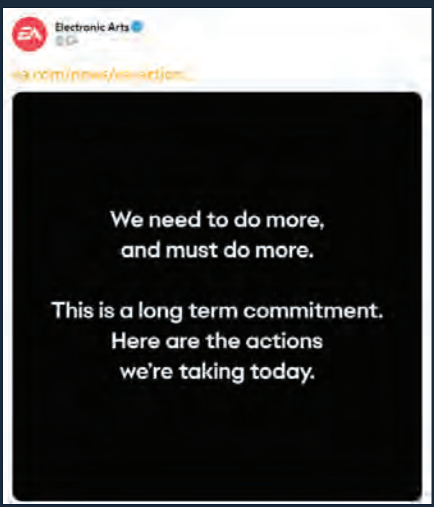
Bazı şirketlerin bu işi diğerlerinden biraz daha ciddiye aldığı belli. Ne olursa olsun, yaşanan olaylar hem onların hem de oyuncuların biraz gözünü açmıştır diye umuyorum. Oyun sektörünün çeşitlilik konusunda adam akıllı bir yere gelebilmesi için henüz kırk fırın ekmek yemesi gerek. Yine de, bir yerden başlamak gerek. Bu temennilerin yüzeysel basın açıklamaları olarak kalıp kalmayacaklarınıysa zaman gösterecek.

Kaş yaparken göz çıkarmak

Blackout, yani siyah kare paylaşıp başka bir şey paylaşmama trendi masum bir destek gönderisi gibi görünebilir fakat ortaya çıkardığı sonuç #BLM hareketine ciddi zarar verdi. Ama nasıl?

2 Haziran Salı günü paylaşılan o bir sürü siyah kare, bütün sosyal medya kanallarında bu etiketler altında protestocular için paylaşılan faydalı bilgileri silip attı. #BLM ve alakalı etiketleri kullanan yüz binlerce gönderi, konu hakkında hukuki ve medikal yardım gibi işe yarar bilgiler paylaşmaya çalışan gönderilerin etiket ve keşfet sayfalarında çok çok altlarda kalmasına sebep oldu.

Aslında Blackout'u ortaya çıkaranlar, müzik endüstrisinde bir günlük "sosyal medya saygı duruşu" çağrısında bulunmuşlardı. Sosyal medyanın öngörülemezliği, tam kuralları koyulmadan yapılan bu çağrının kara bir çığa dönüşmesine sebep oldu. Protestocuların iletişim yollarıysa bu çığın altında kaldı.





Oyun firmalarının sessiz kalmaması güzel de, samimi tepkiyle laf olsun tepkisini ayırt etmek de zor değil öte yandan.

Oyunlarda karakter tasarımı: Bölüm I

Sizce bir oyunu değerli kılan temel unsur nedir? Herkes tarafından hızlıca öğrenilen oynanış mekanikleri mi? Güçlü yazılımsal altyapısı sayesinde hiçbir zaman çökmeden çalışan, bug'lardan arındırılmış bir program olması mı? Hikâyenin derinliği ve karakterler arası diyalogların zorlayıcı ve girift yapısı mı? Seslendirme ve ses efektlerindeki olağanüstü başarısı mı? Yoksa grafiklerin eşsiz bir görsellik sunması mı? Muhtemelen A+ bir oyundan bahsediyorsak bu saydığımız kriterlerin hepsinden biraz olmalı diye düşünebiliriz. Yanlış da olmaz; bir oyunun kalitesini ve satış başarısını sağlayan en önemli göstergeler aslında bunlar. Yine de bazı oyunların oyuncular tarafından rasyonel mantıkla izah edilemeyecek düzeyde sevilmesini ve efsane haline gelmesini sağlayan bazı önemli detaylar var. Bu detayların başında da oyundaki başkarakterler geliyor. Bir oyunun başarılı olmasını sağlayan en temel özellik, oyuncunun oyundaki karakter veya karakterlerle kurduğu duygusal bağ olabilir. Yönlendirdiğimiz, sağa sola gitmesini sağladığımız karakterin yaşadıklarını ve hayat hikâyesini içselleştirmeye başladığımızda, kendimizi adeta interaktif bir romanın tam merkezinde buluyoruz.

Kilit Unsur: Karakter Tasarımı

Oyunlar daha karmaşık hale gelmeye devam ettikçe, üretim değerlerine ilişkin beklentiler de artıyor. Yükselen prodüksiyon değeri grafik, müzik, karakterler ve hikâye üzerine şekilleniyor. Karakter gelişimi oyunu tek başına daha iyi hale getiremez ancak diğer öğelerle birlikte tatmin edici bir deneyim oluşturabilir. Bir oyuncu, oyunun başkarakterini doğrudan kontrol eder. Ancak ilgisine uygun bir karakter bulamazsa büründüğü rolle duygusal bağlantıya giremeyebilir ve oyuna devam etme motivasyonunu kaybedebilir. Bu nedenle oyunun asıl amacı oyuncu ve karakter arasındaki ilişkiyi kurmak ve bu bağı güçlendirmektir. Etkileyici bir oyun karakterinin bazı önemli özellikleri bulunur. Bunların başında karakterin hikâyedeki bir amacı ve odağı olmalıdır. Bu sayede kahramanın neden hikâyede olduğu daha iyi anlaşılır. Sahip olduğu bakış açısıyla farklı durumları nasıl gördüğünü açıklar ve oyuncuya aktarır. Çeşitli durumlara karşı olan tutumu ve davranış biçimi, bakış açısıyla çoğunlukla paralellik gösterir. Aynı zamanda oyun içerisinde gösterdiği değişim, karakteri ilgi çekici ve gerçekçi kılar. Karakter oyun içi tecrübeyle şekillenir, güçlenir. Ayrıca karakterin sahip olduğu bazı istenmeyen özellikler ve zayıflıklar da karakteri gerçekçi kılar ve onun oyuncuyla arasındaki bağı güçlendirir. Başarılı bir oyun, senaryodaki kahraman (protagonist) ve kötü karakter (villain) ile yükselir. Bu açıdan karakter tasarımının titizlikle yapılması, oyun stüdyosunun da geleceğini garanti altına alabilecek satış rakamlarına ulaşması için bir öncüldür. Özenli bir karakter tasarımı, oyun içindeki rol yapma deneyimini güçlendirmenin önemli bir yoludur (sadece rol yapma oyunları açısından da demiyorum bunu elbette). İyi tanımlanmış karakterler, potansiyel olarak başarılı bir oyunda önemli bir bileşendir. İyi dizayn edilmiş bir karakterin başarısızlıkları bile oyuncu açısından zevkli hale gelebilir.

Yukarıdaki temel özellikler göz önüne alınarak tasarlanmış bir karakter kendi oyun evreni içerisinde her zaman daha güçlü gözükecektir. Oyun dünyasında iz bırakan bir karakter olmak veya kimsenin hatırlamayacağı oyun içi figürlerden birisi olmak arasındaki belirleyicileri tespit etmek bu açıdan çok önemlidir.

Geleneksel Tasarımda Klasik Bir Kahraman: Arthas Menethil (Nam-ı diğer Lich King)

Oyun tarihindeki en dramatik karakterlerin başında Arthas geliyor olabilir. Oyunlardaki efsanevi karakterlerden bahsedilen bir araştırma yazısında Arthas'tan bahsetmemek bir tasarım hatası olacaktır; hem de Warcraft III Reforged'un yayınlandığı bu dönemde. Bir oyunun güncellenmiş yeni sürümünün yayınlanması oyunun fanatikleri için muhteşem bir gelişmedir. Ancak Warcraft III'ün yenilenerek tekrar piyasaya sürülmesi, daha önceden Arthas'la tanışma fırsatı bulamayan genç oyuncu grubuna da yapılan büyük bir iyilik! Reforged birçok yönden eleştirildi, çoğu eleştiri de son derece haklıydı ancak Reforged'a Arthas'a tekrar kavuşma veya onunla ilk defa buluşma imkânı olarak bakıldığında bile ortaya çıkan durum yeteri kadar tatmin edici. Arthas'ın vatanını kurtarma çabaları, Jaina Proudmoore'la olan aşkı, Lich King'e dönüşmesi gibi oldukça etkileyici hikâye unsurları barındıran bu süreci tecrübe etmenin tüm oyuncular için farklı bir deneyim olacağı kesin.

"Arthas nasıl efsanevi bir karaktere dönüştü" sorusunun birkaç yanıtı var. İlk olarak, görsel anlamda oldukça iyi tasarlanan Arthas'ın fiziksel



özelliklerini ve farklı açılardan çizilmiş resimlerini içeren çok sayıda artbook yayınlandı. Oyunun ilk çıkışına eş zamanlı olarak üretilen bu eserler sayesinde Arthas herkesin aklında daha fazla yer etmeye başladı. Ayrıca, metin yazarlarının Arthas için oldukça derin bir hikâye yazmış olmaları ve bu hikâyeyi devam oyunu The Frozen Throne'da bambaşka bir seviyeye taşımaları sayesinde bu karakter unutulmaz bir yapıya kavuştu. Henüz Arthas'la tanışmamısanız Warcraft Reforged'un değerlendirme puanlarına sakın bakmayın ve oyunu oynayın. Muhteşem bir oyunu bu noktaya getirdiği için Blizzard'dan nefret etmeye başlarken, Arthas'la tanıştığınız için kendinizi şanslı hissedeceksiniz.

Tayvan'da dört metrelik gerçek bir heykeli de bulunan Arthas'ın, karakter tasarımı açısından da önemli detaylara sahip olduğunu söylememiz gerekir. Bir şövalye olarak krallığını korumak, Orc ve Undead tehdidine karşı hayatını feda edebilecek cesarete sahip olması, ona güçlü bir arka plan hikâyesi sağlıyor. İnsan ırkının saf bir temsilcisi iken geçirdiği değişim ve varoluşsal anlamda kazandığı negatif özellikler sayesinde oyun içerisindeki çizgisi aniden değişiyordu. Bu tip dramatik dönüşlerin senaryo içerisinde oyuncuları karaktere daha çok bağlayan bir unsur olduğunu söylemek gerekir. Görsel tasarım olarak da hem oyun içerisinde hem de ara sahnelerde aldığı rol, birçok oyuncuyu Arthas'la özdeşleştirmişti. Oyunun ilk çıktığı yıllarda MSN Messenger'da Arthas kullanıcı adını seçenler adeta bir patlama yapmıştı. Karakterin doğru tasarlanması, beraberinde kuvvetli bir aidiyet duygusunu da geliştiriyor. Bunun anlamını çok iyi bilen oyun stüdyoları da bu "unutulmaz" karakterleri ortaya çıkarmak için ter döküyor...

Gelişen Teknoloji ve Motion Capture Tekniği

Gerçek hayattaki aktörlerin hareket yakalama teknolojisi kullanılarak dijitalleştirilmesi ve oyunlara aktarılması son dönemin popüler tercihlerinin başında geliyor. İlk başlarda FIFA benzeri spor oyunlarında genel animasyon kalitesini yükseltmek için kullanılan bu teknoloji, zamanla kişi ve karakter bazlı olarak kullanılmaya başlandı. Bu yöntemin en etkileyici yönü, tanıdığınız ve içselleştirdiğiniz bir karakteri oyun boyunca yönetebilmeniz. Böyle bir durumda oyundaki hikâye, çevresel etkenler ve içerik gibi konular da arka planda kalabiliyor. Diğer bir deyişle oyunu geliştiren firma, anlaştığı ünlü kişinin sahip olduğu şöhretin ekmeğini yiyor. Aslında her tarafın memnun kaldığı bir kazan-kazan anlaşması gibi düşünebilirsiniz. Oyuncular hayallerindeki karakteri yönettikleri, başroldeki ünlü bu oyun sayesinde daha geniş kitlelere ulaştığı, yapımcı firma da oyun gelirlerinden nakit akışı sağladığı için memnun olacaktır bu anlaşmadan. Yakın zamanda piyasaya sürülen oyunlara baktığımızda en dikkat çekeni elbette Kojima'nın ustalık eseri olan Death Stranding. Norman Reedus başta olmak üzere Mads Mikkelsen ve Lea Seydoux gibi ünlü isimlerin yer aldığı yeni nesil bir oyunda, bir kargo taşıyıcını canlandırıyoruz. Ancak bu kargo taşıyıcının Norman Reedus olması birçok kişinin oyunu satın alması için bir numaralı sebep. Bildiğiniz üzere The Walking Dead'in sembolik karakteri Daryl'ı canlandıran Reedus, 10 sezondur kendisini tüm dünyaya çok sevdirdi. Böyle ikonik karakterleri bulup oyun dünyasına aktarma fikrinin örneklerini daha sık görmeye başlayacağız.

Oyun stüdyosu sahibi veya sıradan bir bilgisayar oyuncusu olmamız hiç fark etmiyor; karakter tasarımı konusunda çizginin hangi tarafında olursak olalım, seçtiğimiz karakterin özellikleri bizi doğrudan oyunun içine çeken en önemli detayların başında yer alıyor. Bir oyun stüdyosu için arka planı sağlam bir karakter inşa etmek milyon dolarlar anlamına gelirken, ekran başındaki oyuncu için de böyle bir karaktere hükmetmek eğlenceli geçirilen zamanla eş değer hale geliyor. Hep olmak istediğimiz kişinin veya sahip olmak istediğimiz niteliklerin bir oyun içerisinde bize altın tepsiyle sunulması hayatımızı nasıl etkiliyor, özellikle de hayal dünyamızda gerçekleştirmek istediklerimizi hangi oyun karakterleriyle yansıtabiliyoruz, bu soruların çözümleri bir sonraki bölümde. Sağlıcakla kalın...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Freeman. D. Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering. New Riders Publishing, 2003.
Lankoski, P. (2004). Character design fundamentals for role-playing games. Beyond Role and Play, 139-148.
Lankoski, P. (2011). Player character engagement in computer games. Games and Culture, 6(4), 291-311.
Sheldon. L. Character Development and Storytelling for Games. Muska & Lipman, 2004.
McKee, R. Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting. Regan Books, 1997.
Nissinen, A. (2019). Ethnic And Gender Representation In Games: Diversifying character design.
Rollingstone.com - 50 Most Iconic Video Game Characters of the 21st Century
Tian S.L., · WooStudy T., (2019). Study on the Influence of Game Character Design on Uses' Continuous ImmersionJournal of Digital Contents Society Vol. 20, No. 6, pp.
Jun. 1097-1104
www.gamasutra.com - 2020

ÖZEL DOSYA

YENİ NESLİN AYAK SESLERİ

Bu yıl E3 düzenlenmedi ama o kadar çok online etkinlik yapıldı, o kadar çok duyuru, fragman, yeni bilgi geldi ki düzenlenmişten beter olduk! Biz de geleneği bozmayalım, E3 dosyası yapamıyorsak hepsini toplayıp bir E5 dosyası yapalım dedik! (E5 otoyoluna çıkıp ne oyun gördüysek çevirdik manasında)





PLAYSTATION

The Future of Gaming Show

Yeni PS'imizi nihayet gördük, ilk oyunlarının neler olacağını, neye benzeyeceğini öğrendik. Mutluyuz, ama daha huzura eremedik. Şu fiyatı da bir çıtlatsalar keşke...

PLAY STATION 5

Ta-daa! PS5'imizin tasarımı nihayet karşımızda. Nasıl? Beğendiniz mi?

Beğenenler çoğunlukta olsa da beğenmeyenler de az değil. Router'a benzetenler, router'ının yanlarına A4 kâğıt yapıştırarak işi geyiğe vuranlar, Yu-Gi-Oh'tan Kaiba'nın kafasını konsol görseline monte edenler vs. de bolca var tahmin edebileceğiniz üzere. Şahsen fütüristik tasarımları severim, bu makineyi de sevdim. Komple siyah versiyonu çıkarsa daha da güzel olabilir.

Tanıtımda ilk başta gözünüzün seçmemiş olabileceği önemli bir ayrıntı, konsolun gerçekten çok büyük olduğu. Çıkmış en uzun konsol olacak PS5, orijinal Xbox One'dan bile daha büyük. Yaklaşık olarak 40x10x22 santimetre. Bir yerlere sığdırması zor olabilir yani. En azından ayaklığı üzerine yatay da koyulabiliyor, o birçoğumuzu rahatlatır. Ayaklığı ayrı satmak gibi bir şerefsizlik yapmazlar umarım çünkü konsol kavisli bir tasarıma sahip olduğundan ayaklıksız yatay koyduğunuzsa muhtemelen sabit durmayacaktır.

Konsolun ana gövdesiyle kenarlardaki beyaz yüzeylerin tam arasında, her iki tarafta da hayli uzun bir havalandırma çıkışı var. Bu çıkışların büyüklüğü bana ısınma ve gürültü sorunu yaşamayacağımız konusunda güven verdi ki zaten en başından beri bu konularda PS5'in sorunu olmayacağını söylüyorlardı. Ama bence o beyaz yüzeylerin iç kısmı bir süre sonra sararma yapabilir. Ayrıca konsolun bu havalandırma çıkışlarıyla aynı yerde, PS4'tekine benzer bir mavi ışıklandırması da var. PS4'tekinden daha büyük olduğundan biraz fazla ışıl ışıl ve dikkat çekici olabilirlermiş gibi geldi bana ama bakalım bakalım. Zaten kapatılabiliyordur muhtemelen isterseniz.

Konsolun teknik detayları paylaşılmadı. Elimizdekiler hep eski bilgi. İşte çok güçlü SSD'si sayesinde yükleme sürelerinin neredeyse sıfıra ineceği, özellikle ses açısından konsolun öncüllerine nazaran büyük devrim yaratacağı söylenen en önemli şeyler arasında.

Cihazın önünde bir açma kapama tuşu (çok şükür ki basmalı olanlardan, dokunmayik değil yani), diskli PS5 için bir disk çıkarma tuşu, bir USB Type-A, bir de USB





DUAL SENSE

Yeni gamepad'imizin adı DualShock 5 değil DualSense muhtemelen bildiğiniz üzere. Bu isim değişikliğinin sebebi gamepad'in titreşim özelliğinin farklı bir teknolojiye "haptic feedback"e geçiş yapıyor olması. Switch'in joycon'larında da aynı teknoloji var. Çok daha detaylı ve oyunun içine çeken titreşimler vaat ediliyor bu teknoloji sayesinde. Haptic feedback'in bir o kadar önemli bir diğer getirisi de tetik tuşlarına (L2/R2). Kullandığımız silaha, yayı ne kadar çektiğimize, arabada hangi viteste olduğumuza vs. bağlı olarak bu tuşlar kasılıp gevşeyebilecek.

DualSense'teki en önemli detaylardan biri de dâhili mikrofonu. Bu online oyun tecrübesini bayağı bir değiştirecek bir şey kesinlikle ama bu değişim olumlu da olabilir olumsuz da. Takım koordinasyonu isteyen oyunlarda kimse "ama mikrofonum yok" bahanesini kullanamayacak örneğin. Ama öte yandan mikrofonunu açık bırakan elemanın yediği cipsi de çatır çutur bir güzel duyacaksınız. Her online oyuna "şu kişiyi mute'la" seçeneği şart olacak yani.

Detay çok. Share tuşu gidiyor Create tuşu geliyor mesela. Aynı işin daha fazlasını yapacak belli ki. Muhtemelen daha kolay editleme ve daha fazla yerde paylaşabilme olanakları getirecek. Arkadaki ışıklı alan gitmiş sonra, bu da DualSense'i PSVR'da Move muadili olarak kullanamayacağız demek oluyor muhtemelen.

Fiyat ve pil ömrü gibi önemli konular henüz gizem. Ama pil ömrünün eskisinden daha az önemli olacağını söyleyebilirim çünkü USB Type-C çıkışına sahip DualSense. Çok çok daha hızlı şarj olacaktır.

Type-C var. Cihazın arkasını göstermediler. Artık bir şeyden utandıkları için mi yoksa bir şeyi hâlâ saklı tuttukları için mi bilinmez. En azından 1-2 tane daha USB çıkışı olduğunu varsayabiliriz ama herhalde, 2 tane yetmez.

PS5 dışında birkaç aparat da, tanıtılmadı ama en azından gösterildi. Kulaklık, gamepad şarj ünitesi, kamera ve bir uzaktan kumanda. Bunlar ayrı satılacak elbette. Teknik detayları ve fiyatları önümüzdeki dönemde göreceğizdir. Tahminen PS5'le aynı gün satışa çıkar hepsi.

Çoğumuzun en çok merak ettiği soruya gelelim: Fiyat. Baştan söyleyeyim, fiyat duyurulmadı. Ama biraz spekülasyon yapmaktan zarar gelmez.

PS4, 400 dolardan çıkmıştı ancak PS5'in, özellikle SSD'si nedeniyle daha pahalıya çıkacağı söyleniyor ve Sony yetkililerinin fiyat açıklamaktan özellikle kaçınması da buna işaret ediyor sanıyorum. Ki muhtemelen bildiğiniz üzere Sony, PS4'ü zararına satıp asıl parayı oyun satışından kazanıyordu ama bu kez her PS5'ten az da olsa kâr etmek istediklerini söylemişlerdi. Şu an uzmanların tahmini çıkış fiyatının 500 veya 550 dolar olacağı yönünde. 600 de bir ihtimal ama.

Bu dediğim konsolun disk okuyuculu versiyonu için geçerli bu arada. İki farklı PS5 arasında fiyat farkı mı olacak, yoksa disksiz versiyonun SSD'sini daha geniş tutup fiyatları aynı bırakmayı mı tercih edecekler bilinmiyor. Ama gelin bir kademe daha yukarıdan spekülasyon yapayım (yani üfüreyim).

Disk okuyucunun Sony'e maliyetinin yaklaşık 20 dolar olduğu tahmin ediliyor. Ancak Sony, 60 dolarlık bir kutulu oyun sattığında bu 60 doların yaklaşık 8 doları perakendeciye gidiyor, yani sadece dijital olan PS5'in öyle de bir getirisi var Sony'e. Dolayısıyla eğer SSD boyutunda bir fark olmazsa iki konsol arasında 50 dolarlık bir fark olacağı tahmin ediliyor.

Şahsi tahminimse bu farkın 50 değil 100 doları bulacağı yönünde çünkü bizimki gibi fakir ülkelerde takas ve 2. el piyasası çok geniştir ve Sony insanları komple dijitale geçirip para kazanamadığı takas ve 2. el piyasasını yok etmek isteyecektir. Ve 2 konsol versiyonu arasındaki fark büyük olursa bunu gayet de başarıyla yapabilir. Düşünsenize, diskli konsol 7 bin, dijital konsol 6 bin lira olursa hangisini alırsınız? Veya size PS5 almak isteyen aile büyükleri iki konsolu görüp büyük ihtimalle daha ucuz olanı almaz mı? Sony bu nesilde böyle bir seçenek sunuyor ama fiyat farkını büyük tutarak insanları kendi mağazasına yönlendirecek ve kendi koyduğu fiyatlara mahkûm bırakacak, PS6'da da komple dijitale geçip Playstation oyunu satışındaki tekelcilik serüvenini noktalayacak diye tahmin ediyorum. Yani çoğumuz daha ucuz olduğu için dijital versiyonu seçeceğiz ve el mahkûm, uzun vadede kendimize zarar vereceğiz.

Bu arada 6-7 bin dedim ama salladım tabii, yurtdışı fiyatı açıklanmadığı gibi doğal olarak yurtiçi fiyatı da açıklanmadı konsolun. 400 dolarlık PS4 zamanında 1.400 TL'ye çıktığına göre, PS5 de 500 dolar olursa o da mantıken 1.800 TL civa... Şaka ya şaka, inanmadınız değil mi? Ekonomisi her yıl birkaç yerden daha patlayan bir ülkede olduğumuzu, her yanımızı abidik gubidik vergilerin sardığını unutmayın lütfen. En iyimser tahminler diskli versiyon - 5.500 TL civarında diyor. Ben şahsen 6.500'ün altında görürsem bayağı şok olurum. 7.000+ ise daha gerçekçi geliyor. ■ **ÖMER**

HITMAN 3





Ocak 2021

Son iki Hitman oyununu takip edenler Hitman 3'ten ne beklemeleri gerektiğini fazlasıyla iyi biliyorlar. "World of Asssasination" adıyla meydanlarda boy gösteren yeni üçlemenin finali olma niteliğini taşıyan Hitman 3, senaryoyu ikinci oyunun kaldığı yerden devam ettirecek ve gördüğümüz kadarıyla bizleri yine (aralarından biri Dubai olmak üzere) 6 yeni ülkeye götürecek. Tahmin edebileceğiniz gibi ilk iki oyuna sahip olanların tüm görev ve haritaları içine aktarabileceği bir havuz görevi de görecek. Ancak burada dikkat etmek gereken bir nokta var: Hatırlarsanız ilk oyunun satış beklentilerini karşılamaması sebebiyle Square Enix'le yapımcı IO Interactive yollarını ayırmışlardı. İlk Hitman de çevrimiçi servis olma iddiasıyla çıktığı yolda yayıncısından olunca, ikinci oyuna kayıtları değil, sadece haritaları aktarmak mümkün olabilmişti. Benim gibi bahtsız (ve obsesif) bedeviler de sürüyle ekipman ve başarımı baştan açmak için ikinci oyunun içinde ilk oyunu sil baştan oynamıştı. Başarımların gelip gelmeyeceği henüz netleşmese bile bu sefer kayıtlarımızı Hitman 3'e aktarma imkânına sahip olacağımızı biliyoruz. Oyunun yeni neslin gücünden faydalanıp faydalanmayacağına dairse pek bir bilgimiz yok ancak eski nesil konsollara da geleceğini düşününce, hızlı yüklemelerle daha yüksek fps ve çözünürlük dışında pek bir şey beklememek gerek diye düşünüyorum. ■ **ONUR**

TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** IO Interactive | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One

ODDWORLD Soulstorm

1997'den bu yana çileleri bitmeyen Mudokon ırkı ve onların gönülsüz mesihi Abe'in serüvenleri Soulstorm'la tam gaz devam ediyor. Oyun aslında serinin ikinci oyunu olan Abe's Exoddus'un cilalanmış ve bolca da yeni özellik eklenmiş hali gibi diyebiliriz. Sağdan soldan eşya toplama, gruplar halinde hareket etme, arttırılmış seçenekler ve çok daha kompleks bölüm tasarımları oyunun sağlam kozlarından. İttirme bir şekilde geleceği PS5 sürümünün çok bir farkı olmayacak PC veya PS4 versiyonlarından. Fragmandaki aksiyonlar serinin şu ana kadarki en büyük çaplı oyunuyla karşı karşıya olduğumuzu ve deli eğleneceğimizi garantiliyor zaten. Play Station çatısının en özgün serilerinden birine de böyle uçuk kaçık bir geri dönüş yakışırdı zaten. ■ **EREN E.**



2020

TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Oddworld Inhabitants
PLATFORM: PC, PS4, PS5



GTA V

Tamam belki "The Future of Gaming" başlıklı PS5 sunumunun 2013'te çıkan bir oyunla açılması saçmaydı ama "PC sürümünün üzerine ne daha ne ekleyebilirler ki?" diye düşünmeyin. O rezalet yükleme ve oyuncu bulma sürelerini az biraz kısaltsalar, gedikli oyuncular koşa koşa yeni nesilde tekrar alırlar zaten GTA V'i. SSD için optimize edilmesini en çok isteyeceğim oyunların başında geliyor GTA V. Bunun en çok işe yarayacağı kısım olan GTA Online da yeni nesilde bedava olacak zaten. ■ **ONUR**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Rockstar North | **DAĞITIM:** Rockstar | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One, PS3, 360 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

PROJECT ATHIA

Unreal Engine 5'in teknoloji demosunu aratmayan bir görsellik, çekici bir dünya, hızlı bir oynanış. Ama diğer yanda oyunun daha adının bile olmaması ve yayıncı koltuğundaki Square Enix... Genel görüş şudur ki bu oyun çıkmaz, çıksa da 10 yıl sonra FF16'ya falan dönüşerek çıkar. ■ÖMER

TÜR: Aksiyon / Macera
YAPIM: Luminous Productions
DAĞITIM: Square Enix
PLATFORM: PC, PS5
ÇIKIŞ TARİHİ: -





GRAN TURISMO 7

Playstation'ın bu nesilde Xbox'ın gerisinde kaldığı bir tür varsa o da yarıştır. Evet Gran Turismo: Sport hedefine ulaştı ve kendince popüler bir eSpor oyunu oldu, Driveclub da sıkıntılı çıkışına rağmen kısa zamanda iyi toparladı ama takdir edersiniz ki bunların ikisi de Forza'nın ağırlığında değiller. PS4'ün bir ana GT oyununa ihtiyacı vardı, olmadı. PS5'teyse aynı sorunun olmayacağını görmek güzel.

GT7 her şeyden önce son derece güzel görünüyor. Aklınızı başınızdan alacak bir sıçrama yok grafiksel olarak, modellemeler çoğunlukla önceki oyunlarla aynı geldi bana ama ray-tracing önemli bir fark yaratıyor. GT4'ü anımsatan bir ana menü, tek kişilik senaryo, araç kişiselleştirme, ikinci el araç pazarı, sürüş okulu, aracı yıkayıp yağlayabileceğiniz GT Auto kısmı derken bir GT ana oyunundan bekleyebileceğimiz her şey yerli yerinde duruyor. GT Cafe adında bir sekme de vardı ana menüde, orası da bir lobi görevi görecek muhtemelen. Online opsiyonlarımız da var ancak henüz detaylandırılmadı. GT7'nin online olanaklarını Sports kadar gelişmiş mi yaparlar yoksa PS5'e Sports 2 falan çıkarıp seriyi iki koldan mı devam ettirirler o merak konusu.

Sürüş de GT'nin o yeterince gerçekçi / yeterince erişilebilir dengesini koruyor gibi görünüyor. Kısa oynanış kaydı da serinin özlenen pistlerinden Trial Mountain'dan alınmaydı. Serinin eski hayranlarını da güzel tavladılar bu sayede. Şimdi tek istediğim çok yavaş davranmamaları, muhtemelen seneye yeni Forza da çıkar, onunla kafa kafaya bir yarışsalar ne de güzel olur. ■ÖMER

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Polyphony Digital | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS5

ASTRO'S PLAYROOM

PS5'in en bir çıkış oyununa merhaba deyin, bütün PS5'ler Astro's Playroom yüklü olarak gelecek.

Bu mini robotlar önce Playroom'un içinde yer alan mini oyunlarda karşımıza çıktılar, sonrasında PSVR'a özel olan Astro Bot: Rescue Mission'da kendi oyunlarına kavuştular. Nihayet AR/VR çok önemsemeyen genel kitleyle de tanışmış olacaklar Astro's Playroom sayesinde, ki iyi ki de öyle olacak, Astro Bot cidden çok iyi bir platform oyunuydu, VR'a özel olduğu için çok ön plana çıkamadı. Astro's Playroom da öyle olursa, ki gayet taş gibi bir platform gibi duruyor, bu robotcuklarımız PS5'in gayri resmi maskotu bile olabilirler. ■ÖMER



Son - bahar 2020

TÜR: Platform | **YAPIM:** SIE Japan Studio | **DAĞITIM:** Sony
PLATFORM: PS5

DESTRUCTION ALLSTARS

Destruction AllStars sunum esnasında insanların o kadar ilgisini çekmemiş olsa da beni bayağı heyecanlandırdı. Twisted Metal, Destruction Derby gibi oyunları seven biri olarak türün biraz daha battle royale'imsi, biraz daha değiştirilmiş halinin ilgimi çekmemesi mümkün değildi neticede. Destruction AllStars daha önce Project Gotham Racing, Blur gibi oyunları yapan Bizzare Creations kapatıldıktan sonra aynı ekip tarafından kurulan ve şu



ana kadar sadece portlarla ve diğer stüdyolara yardımcı olarak takılan Lucid Games'in elinden çıkıyor ve sunumda gösterilen PS5'e özel oyunlardan biri. PS5 aldıracak oyun olmaz ama PS5 almanıza sebep olan oyunları beklerken güzel vakitler geçirtecek bir oyun olur gibi görünüyor. ■SABRİ

TÜR: Yarış / Aksiyon | **YAPIM:** Lucid Games, Wushu Studios
DAĞITIM: Sony | **PLATFORM:** PS5





SPIDER-MAN
Miles Morales

Insomniac'ın Spider-Man oyunu benim için God of War seviyesinde bir yapımdı. Çizgi romanlarda ve 90'larda izlediğimiz çizgi filmdeki Spider-Man'i günümüze muhteşem bir şekilde uyarlamayı başardılar. Peter Parker'ın gerçek hayatını ve kahraman kimliğini eş zamanlı idare etmeye çalışması, kira sıkıntısı çekmesi, efendime söyleyeyim kostümünün kirli olması vb. tüm bu detaylar Spidey'i insanlaştırıyordu, bizden biri yapıyordu. Miles Morales de ilk oyunda Peter'ın hayatına bir nevi sosyal sorumluluk olarak girdi ve ikilinin ilişkisi gözlerimizin önünde ilerledi. Oyun sonundaysa usta-çırak dinamiğinin tohumları atıldı ve sonunda çırağın öğrendiklerini gösterme vakti geldi!

Miles Morales halihazırda zaten ilginç bir karakter ama kendisini tanımayan varsa Spider-Man: Into the Spider-Verse'ü izlemelerini tavsiye ederim. Son yılların en harika animasyonlarından biri ve başrolünde Miles Morales'in Spider-Man'i yer alıyor.

Peter'ın kaybolmamış mirası

Sadece PlayStation 5 için çıkış yapacak olan yapım, aslında tam bir ara oyun. Yönetmeni Brian Horton "Uncharted: Lost Legacy uzunluğunda olacak" dedi hatta. Aslında şöyle bir bakınca bir sürü benzerlik var zaten. İkisi de Sony'nin oyun şirketleri, iki şirket de hikâye tabanlı oyunlara odaklanıyor, Miles da tıpkı Chloe ve Nadine gibi sevilen yan karakterlerden derken bu liste uzar gider efendim.

Yeni oyun da New York City'de geçecek ama bu birebir aynı haritayı oynayacağız anlamına gelmiyor neyse ki. Insomniac sadece teknik ve görsel anlamda değil, oynanışa etki eden geliştirmeler ve değişiklikler yaptığını söylüyor.

Peter'ın peşinden az koşmadı

Hatırlayacağınız üzere Miles da güçlerini bir örümcek ısırığından almıştı ve Peter Parker'ın hocalığında yeni güçlerini keşfediyordu. Spider-Man: Miles Morales'in hikâyesi ilk oyun ve ek paketi The City That Never Sleeps'ten bir yıl sonra geçiyor. Miles kırmızı-siyah kostümüyle suça karşı savaşmaya başlamış ve ağırlıklı olarak kendi mahallesi olan Harlem'i savunuyor. Peter da ona öğretmenlik yapmaya devam ediyor ve ne olursa olsun babasının izinden gitmesi gerektiğini hatırlatıyor. Brian Horton'ın bu son cümleyi vurgulu bir şekilde söylediğini duyduğum için ister istemez acaba oyunun bir noktasında Miles bir çöküş mü yaşayacak diye düşünmeden edemedim. Genç bir arkadaş neticede ve omuzlarında büyük bir sorumluluk var. Üstelik Peter bu hikâyede ne kadar yer alacak bilmiyoruz. Miles'ın mental bir çöküş yaşaması, fakat bu süreçten bir dostunun yardımı sayesinde çıkması tam da sevdiğimiz türde bir Spider-Man hikayesi aslında. Tabii ben burada kendi kendimi gaza getirmiş oluyor da olabilir.

Oyunda ağırlıklı olarak daha önce karşılaşmadığımız kötüler ve görev türleri yer alacak. Miles Morales oyunu aynı zamanda PS5'in ray-tracing teknolojisinden faydalanacak. Oyunun resmî bir çıkış tarihi yok, ama PS5 raflardaki yerini aldığında Spider-Man: Miles Morales de oynanabilir olacaktır.

■ **YASİN**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Insomniac Games | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS5

SACKBOY A Big Adventure

LittleBigPlanet'la hayatlarımıza giren tatlı mı tatlı 'Sackboy'larımızla (ve elbette Sackgirl'lerimizle) tekrar bir araya gelebilmek için uzun süredir bekliyoruz; serinin son oyunu LBP 3'ün üzerinden 6 yıl gibi bir süre geçti sonuçta. Yapımcı ekip Sumo Digital, serinin yeni oyunundan önce bir yan oyunla karşımıza çıkmaya karar vermiş, PS5 etkinliğinde güzel bir sürpriz yaptılar. Sackboy: A Big Adventure, önceki oyunlar gibi yine bir platform türünde, ismindeki macera kısmı yanıltmasın :) Ama serinin önceki oyunlarındaki 2.5D tarzından sıyrılıp üç boyutlu bir oyun olarak geliyor bu sefer -ki bu tarzıyla biraz Super Mario Odyssey'yi hatırlattığını söyleyebilirim.

Dört kişiye kadar co-op oynama imkânı sunulacak olan oyunda, öncekilerde de olduğu gibi özelleştirme seçenekleriyle sackboy'umuzu şekilden şekle sokabileceğiz. Tanıtım videosunda, bizleri yine rengarenk bir dünyanın ve gayet keyifli bir oyunun beklediği görülüyor. Ayrıca tanıtımdaki müzik seçimi de hoşuma gitti, devamını bekleriz :) Sizleri bilemem, ama ben çoktan takip listeme aldım bile. ■ **ENGİN**

TÜR: Platform | **YAPIM:** Sumo Digital | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS5

LITTLE DEVIL INSIDE

Ya yapmayın şöyle şirin görselliği olan oyun, kaç kere dedim bak, sonra gidip hemen alıp oynuyorum çünkü! "Sevdim bu oyunu ya" dediğim birçok oyun hep beni görselliğiyle tavlamıştı, Little Devil Inside'da da öyle olacak gibi duruyor. Dünyası haricinde o büyük büyük canavarlar da tasarım olarak çok hoş duruyor, e zaten oyunun RYO öğelerine sahip olduğunu biliyoruz daha ne olsun! PS5 etkinliğinde gösterilen videodaki o yaşlı amcayla ana karakterin ilişkisinin ne yönde olacağını merak ettim. "... oyunlarının Dark Souls'u" geyiğine yepyeni bir soluk katayım mı: "Görselliği şirin oyunların Monster Hunter'ı" ■ **CEVDET**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Neostream Interactive
PLATFORM: PC, PS5, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -





2021

GHOSTWIRE Tokyo

Resident Evil ve The Evil Within'le sevdiğimiz Shinji Mikami'nin yeni projesi Ghostwire: Tokyo'yu, aralarında benim de bulunduğum pek çok insan korku oyunu sanıyordu. Ancak PS5 etkinliğinin bize gösterdiği üzere oyun birinci kişi kamerasında oynanan bir aksiyon macera. İlk duyurulduğunda oyunun yönetmeni olarak sahneye çıkan Ikumi Nakamura'nın önderliğinde geliştiriliyordu ancak Mikami'nin çırağı işi bırakınca yerine pek çok Tekken oyunun çalışan Kenji Kimura gelmiş. Bununla mı bağlantılıdır bilinmez, oyunun epey güçlü bir Uzak Doğu dövüş sanatı damarı var ancak ufak bir farkla; oyunda dövüş hareketleriyle büyü yapıyoruz. Karşımızda da Japon folklorundan fırlama ürkünç yaratıklar var ama yine Ghostwire'a özel bir farka sahipler, modernler. Biz de buna ithafken hem teknolojiye hâkim olan, hem de büyüye başvuran bir ninja rolünde olacağız. Söylenene göre PS5'in yeni kontrolcüsünün etinden sütünden faydalanılarak büyü kullanımının ele verdiği hissiyat derinleştirilecek. ■ **ONUR**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Tango Gameworks
DAĞITIM: Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS5

NBA 2K21

Her yıl sunumların vazgeçilmezi olan spor oyunlarından PlayStation tarafında NBA 2K21 vardı bu sene. Ve dürüst olmak gerekirse de oyun hakkında gram bir bilgi yok etrafta daha. Sunumda gördüğümüz video bolca terleyen ve smaç basan bir Zion Williamson'dı hani. PS4'ün çıkış dönemini ve sunumları düşünüyorum da, NBA 2K14'ün gerçek ve oyun içi Lebron James'i yan yana koyup karşılaştırdığı bir video vardı, hâlâ herhangi bir spor oyununun duyurusu beni onun kadar etkilemedi. Büyük ihtimalle konsolun çıkış oyunlarından biri olacak gibi görünüyor da... Nasıl bu kaosun ortasında bu oyunu geliştiriyorlar en ufak bir fikrim yok. ■ **SABRİ**



Ekim 2020

TÜR: Spor | **YAPIM:** Visual Concepts | **DAĞITIM:** 2K Sports
PLATFORM: PC, PS5, XSX, PS4, X-One, Switch

RESIDENT EVIL VIII Village

Geçtiğimiz aylardaki birtakım sızıntılar Resident Evil serisinin sekizinci ana oyunuyla beraber klasik zombi temasından iyice uzaklaşıp doğaüstü yaratıklara ev sahipliği yapacağını çıtlatmışlardı. Sızıntılar doğru çıktı ve Resident Evil VIllage dibimizi düşüren görüntülerle duyuruldu.

Resident Evil VII'de ilk defa karşımıza çıkan, kayıp sevdiceği Mia'yı ararken Baker ailesiyle karşılaşıp doğduğuna pişman olan Ethan Winters, sekizinci oyunda yine ana karakterimiz. Fragman başındaki "hikayesi sona eriyor" yazısıyla kast edilen kişi olduğunu düşündüğüm (ve bir kere daha baştan tasarlanan) Chris Redfield'ın evini basıp sebebi meçhul bir şekilde karısı Mia'yı öldürmesiyle kendini yine bir şeylerin içine sürüklenmiş buluyor. Akabinde de yolu Resident Evil 4'tekini aratmayan, nerenin olduğunu bilmediğiniz karlı dağlarda konuşlanmış köye düşüyor. Çölde kutup ayısı tarafından kovalanmadan hemen önceki bu macerasında da kurt adamlar ve muhtemelen vampirlerle kapışacak.

RE Engine'in en güncel sürümünü kullanacağı yüz modellemelerinden anlaşılan Resident Evil VIllage hakkında, gerçekten muazzam gözüktüğü haricinde pek bir elle tutulur bilgi alamadık. Ancak sızıntılarda olup da duyuruda veya sonrasında onaylanmayan bilgilerden yola çıkarak spekülasyon yapabiliriz. Sızıntılara göre işin içine halüsinasyonlar gireceğinden neyin gerçek, neyin hayal olduğunu muallakta bırakan bir ortam olacak. Üstat Shinji Mikami'nin hayalindeki ilk Resident Evil 4'ün hayata geçmemiş halüsinasyon sekanslarını tozlu sandıklardan çıkarmış gibi duruyor Capcom. Ayrıca Mister X ve Nemesis soyundan gelme, peşimizi bırakmayacak yepyeni bir düşmanla, ölünce vücudundan böcekler yayılan The Witch'le karşı karşıya kalacağız. Fragmanda gördüğümüz bebek de Ethan ile Mia'nın bebeği. Yani yedinci oyunda maruz bırakıldıkları biyolojik silahın genlerini etkilemesi gibi bir sebeple yuvaları dağılmış olabilir. Ayrıca yapımcıların "başta spoiler olur diye fragmana koymak istemedik" dedikleri garip bir de sembol var ortada. Chris'in karamsar haline de fazlasıyla dikkat çekiliyor ki o hal benim tahminimce, fragmandaki kurt adamın muhtemelen bizzat kendisi olmasıyla bağıntılı.

Artık oyun alanımızın koskoca bir köy ve köyün ev sahipliği yaptığı şato olması sebebiyle keşif elementlerinin ön plana çıktığı bir tecrübeyle karşılaşacağız. Oyunun aksiyon tarafının RE7'dekinden daha kuvvetli olacağı da yapımcıların onayladığı bir bilgi. ■ **ONUR**



TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX

GOODBYE VOLCANO HIGH

2021

Bu oyunun yazısı nasıl oldu bilmiyorum, ama bana geldi. Teşekkürler Ömer. Fragmanı birlikte izlemiştik ve ben oyuna çok laf sokmuştum, sanırım sebebi bu. Oyun hakkında uzun uzun yazacak bir şey yok: Tumblr: The Game. Ha bir de dinozorları çok severim, ama onları bile dandik göstermeyi başarmışlar tebrikler. Aslında keşke The Terrible Thunderlizards oyunu çıksa ya. Hatta bir YouTube yorumundan daha alıntı yapmam gerekirse: "Steam'de 10TL'nin altında olan oyunları göster..." ■ **YASİN**



TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Ko-Op | **PLATFORM:** PC, PS5, PS4

KENA Bridge of Spirits

PS5 sunumunun görsel olarak en etkileyici oyunlardan biriydi Kena. Adeta bir Pixar animasyonu izledik. Oynanış da bu kadar güzel olacaksa salyaları akıtmaya başlayalım derim ben. Kena'yı kontrol edeceğimiz aksiyon ve keşfe dayalı oyunda Rot denen ufak, siyah, tüylü, sevimli yaratıkları kurtaracağız ve Rot'lar sayıları arttıkça bize çeşitli güçler kazandıracaklar. Ayrıca gizemli bir şekilde bozulmuş olan doğayı da eski haline döndürmemize yardımcı olacaklar. Savaşlar hızlı ve aksiyon dolu olacak ancak ne kadar çeşitli ve derin olacağını bekleyip göreceğiz. ■ **İPEK**



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Ember Lab
PLATFORM: PC, PS5, PS4

ÖZEL DOSYA

HORIZON II Forbidden West

Sony'nin PS5'i nihayet görücüye çıkarttığı etkinlikte muhtemelen çoğunuz "Aman, Horizon'mış" diye burun kıvırmış olsa da benim için doruk noktasıydı Forbidden West duyurusu (kimmiş ya o burun kıvıran ya bi' göster bakayım - Ö). Nedense Horizon serisi bir türlü o kadar sevilemedi bizim ülkemizde. Halbuki gayet kompleks, ilginç ve iyi kurulmuş dünyası, başarılı yazılmış karakterleriyle nefis bir oyundu. Playstation'a özel büyük oyunlarda en azından Türkçe alt yazı olmasına alıştığımız bir dönemde Türkçe desteğine sahip olmadan çıkmasının bu tepkiye sebep olduğunu düşünüyorum o yüzden. Horizon II: Forbidden West bu açıdan ilkinin eksiğini kapatacak mı şu an bilmiyoruz tabii ama ilk duyurudan öğrendiklerimizi şöyle bir toparlayalım dedik. Zira siz bu yazıyı okurken PC tarafında da bir sürü oyuncu Horizon evreniyle tanışmış, Eskiler'in gizemlerini aydınlatıyor ve kendilerini Forbidden West'e hazırlıyor olacak!

Sualtında geçen oyunları sevmeyenlere kötü haberr

Forbidden West aslında ilk oyunda da bahsi geçen bir bölge. Carja topraklarını çevreleyen büyük kanyonların ötesinde, gizemli ve tabii ki adından da anlaşılacağı üzere "yasak" topraklar Aloy'un yeni macerasında başrolü oynayacak. Bir zamanlar ABD'nin batı eyaletlerinden biri olan Utah'tan Kuzey Pasifik Okyanusu'nun kıyılarına kadar uzanan bölgeyi kapsayan bu topraklar ilk oyundan çok daha geniş ve detaylı bir oyun alanı sunuyor tabii. O yüzden duyuru videosunda da şöyle ucundan gördüğümüz San Francisco'nun Golden Gate Köprüsü gibi meşhur bazı alanların yıkılmış ve doğanın egemenliğin-



İlk oyun yakında PC'de. Devamını isteyen oyunculara PS5 satmak için muhtemelen.

de yeşillenmiş hallerini de bolca göreceğiz gibi duruyor. Sony'nin (haklı olarak) öve öve bitiremediği yeni SSD diski sayesinde bütün bu bölgeyi ve detaylarını herhangi bir yükleme ekranı olmadan, anında ve kesintisiz olarak gezebilecek olmak heyecan verici. Hele ki PS4'ün yükleme sürelerinin zaman zaman bezdirici hâle geldiği düşünülürse gerek hızlı seyahat ederken gerekse son kayıt noktasına dönerken her şey saniyeler içinde olup bitiverecek.

Yer üstünde aynı ilk oyundaki gibi tonla keşif şansı verirken Forbidden West'in eğileceği bir diğer alan da sualtı olacak. Felaketin ardından onca zaman geçmiş, şehirlerin ve medeniyetin bir kısmı su altına çökmüş... İster göl olsun isterse Pasifik Okyanusu'nun ta kendisi, Aloy yeni araç gereçleri sayesinde mavi derinliklere dalıp buradaki gizemleri de araştırabilecek. Bir yandan Snapmaw ve muhtemelen daha önce hiç görmediğimiz tehlikeler de bu yıkıntıların arasında kol geziyor olacak tabii. Yapımcılar sualtı araştırmalarının oldukça dolgun olacağına özellikle değiniyor.



Kırmızı gözlü bir şeye o kadar yaklaşmasa mıydın acaba?

Fül mü o?

Yeni yeni mekânlar yanında yeni canlıları ve o canlılardan türemiş makineleri de beraberinde getiriyor. Duyuru fragmanında ilk dikkatimi çeken devasa Shellsnapper oldu mesela. Devasa bir kaplumbağadan esinlenilen bu makineler bataklıkları ve sahilleri korurken karşımıza çıkacakmış. Sunwing, muhtemelen ilk oyundaki Glinthawk'lar gibi yaka silktirecek yeni uçan bir robot türü; güneş panelli kanatlarıyla birlikte Forbidden West'in semalarında süzülüyor olacaklar. Ancak asıl başımızı ağrıtacak olanlar çok yüksek ihtimalle mamut benzeri Tremortusk'lar olacak. Yine aynı videoda Sylens'in öncülük ettiği kabilenin o çok iyi bildiğimiz meşum kırmızı parıltıyla Tremortusk'ları yozlaştırdığını gördük; o da yetmemiş gibi bir de kendi amaçları için ev yapımı zırhlarla bezemişler bu canavarları. O yüzden şimdiden Empire Strikes Back'teki AT-AT indirme taktiklerinin üzerinden tekrar geçmekte fayda var gibi gözüküyor.

Bütün bu yenilikler iyi hoş ama Aloy neden yine yasak topraklara ayak basıyor, bu sefer neyin peşinde diye sorabilirsiniz. Bilinmeyen bir etki bölgedeki canlı yaşamını kasıp kavuruyor; bitkilerin ve vahşi yaşamın, hatta kabilelerin solup ölmesine sebep oluyor. Kontrolden çıkan hava koşulları ve süper-fırtınalar zaten canı burnunda yerlilerin hayatını iyice çekilmez hâle getiriyor. Bunların ardında ne var ve hızla kontrolden çıkmaya başlayan bu durumu nasıl önleyebilir onu araştıracak Aloy anladığımız kadarıyla. Eh, ilk oyunu bitirenler yollarının kimle kesişeceğini ve bu duruma neyin sebep olduğunu az çok tahmin edebiliyordur herhalde.

Horizon II: Forbidden West PS5'in çıkış oyunlarından birisi olmayacak ne yazık ki. Aloy'la tekrar buluşmak için biraz daha beklememiz gerecek.





Oyunlardaki sualtı bölümlerini sevmeyenlere kötü haberlerim var...

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Guerilla Games | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS5

Son-bahar 2020



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Arkane Studios
DAĞITIM: Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS5

DEATHLOOP

Arkane'in gizemli projesi Deathloop'un neyin nesi olduğunu nihayet PS5 etkinliğinde görme fırsatı yakalayabildik. Groundhog Day misali aynı günü tekrar tekrar yaşadığımız Deathloop, Arkane'in, Prey'in roguelike eklentisi Mooncrash'te yaptığı deneyimi bir adım ileri taşıyacağı yapım olacak gibi duruyor. Ana karakterimiz Colt, Blackreef isimli adanın ve kendinin içinde bulunduğu döngüyü kırıp buradan kaçmayı kafaya koymuş bir arkadaş. Bunu yapmak için başarması gereken de döngüyü koruyan 8 şahsı, kendisi ölmeden ve gece yarısı olmadan haklamak. Blackreef'in sağını solunu iyice öğrenip, bize bahşedilen güç ve silahları kullanmakta ustalaşıp, her şeyi temiz bir şekilde halletmemiz gerekecek ancak önümüzde bir büyük engel var: Döngünün koruyucusu Julianna. Julianna, oyunun opsiyonel çoklu oyuncu elementini temsil ediyor. Başka oyuncular Julianna rolünde oyunumuza dadanıp görevimizi başarmamıza engel olmaya uğraşabilecekler. Eğer çoklu oyuncu seçeneğini kapatırsak da Julianna oyunda AI kontrolünde yine karşımıza çıkacak.

Şahsi fikrimce Deathloop içinde barındırdığı konsept çok akıllıca. Yeni Hitman oyunlarında da bir tekerrür elementi mevcut ancak bunu Deathloop'takinin aksine herhangi bir sebep içerisinde sunmadıklarından, her oyunu baştan sona bir kere oynamayı tercih eden oyuncu kesimi için çekici olamıyorlar. Deathloop Arkane'in alametifarikası özel güçlerle çeşnilenmiş akıcı bir FPS oynanışı barındırmasıyla bu kitleyi farklı yollarla tekrar tekrar oyun bitirmeye alıştıran yapım olabilir belki de. Potansiyelinin yarısını başarsa olay olur bence.

Konsolda 4K 60 FPS çalışacağı belirtilen oyun konsollar arasında sınırlı süreyle PS5'e özel ve çıkış oyunlarından olacak. PS5 ile aynı zamanda PC'ye de gelecek. ■ **ONUR**

RATCHET & CLANK
Rift Apart

Çoğu insan için PlayStation sunumunun en önemli duyuruları Horizon: Forbidden West ve Spider-Man: Miles Morales'di. Fakat benim açık ara en çok ilgimi çeken duyuru Ratchet & Clank'in yeni oyunu Rift Apart oldu. Ve hayır, bunun Insomniac hayranlığımın kesinlikle alakası yok... Tamam, biraz var. Ama açıklarsam inanın size de mantıklı gelecektir.

Öncelikle şunu söyleyeyim, ben Sony'nin Insomniac'ı satın aldığını öğrenince bayağı bir üzülmüştüm. Spider-Man'in satış rekorları kırmasının hemen ardından gerçekleştiğinden dolayı Sony'nin firmayı sadece süper kahraman oyunları yapan bir şeye dönüştüreceğinden korkuyordum. Fakat bu Ratchet & Clank duyurusu içime serin sular serpti resmen.

Bunun yanı sıra adam akıllı oynanışını gördüğümüz oyunlardan da biriydi Rift Apart. Gördüğümüz kadarıyla konuşmak gerekirse oyunun temel mekaniklerinden biri bölümler arası yarıklar açacağız ve PS5'in geliştiriciler tarafından övülmelere doyulmayan SSD'si sayesinde bu yarıklar arası geçişler saniyesinde olacak. Oyun ayrıca DualSense'in yeni özelliklerini de bayağı kullanacak gibi görünüyor. Tek dileğim PS5'in teknoloji şovunu yapacağız diye boş bir Ratchet & Clank oyunu yapılmaması. ■ **SABRİ**



TÜR: Platform | **YAPIM:** Insomniac Games | **DAĞITIM:** Sony
PLATFORM: PS5 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Son-bahar 2020



DEMON'S SOULS

Benim Souls serisiyle tanışmam 2011 yılında Xbox 360'ımda oynadığım Dark Souls'la olmuştu. Ancak Dark Souls'un tadına doyamayınca, sadece PlayStation'a özel olduğunu bildiğim ve bu yüzden oynayamadığım Demon's Souls'a acayip bir ilgi duymaya başladım. Hakkında çok şey okudum, hikâyesini öğrendim ama uzun süre oynayamadım. İçimde resmen ukde olarak kalmıştı Demon's Souls. Sonrasında neyse ki emülatörde oynadım, tabii sadece offline'dı ama yine de nefsimi köreltmeyi başarmıştım.

PS5 sunumunda ekrana Demon's Souls introsu geldiğinde neler hissettiğimi anlatmak zor. Eski introdaki kısımların yenilenmiş halleri, o nefes kesici manzaralar, pençeden sarkan o undead... Keşke bu görüntülerin üzerinde orijinal introdaki o tüyleri diken diken eden sözler de yer alsaydı ama muhtemelen asıl oyunun introsunda onlar da olur. Dragon God, Tower Knight, Vanguard hepsi birbirinden ihtişamlı görünüyordu. Bir tek Boletarian Palace sanki asırlardır terk edilmiş gibi yeşilliklerle kaplanmıştı, eski oyunda öyle bir durum olmadığı için o kısmı biraz tuhaf geldi ama o da Bluepoint'in takdiri herhalde.

Demon's Souls PS3 tarihine damga vuran oyunlardan biriydi, şimdi de aynısını PS5 için yapacağı ortada. Parası olan için "PS5 aldırır bu oyun" tadında bir oyundan bahsediyoruz. İşin kötü kısmıysa bunu da oynayamayacak olmam, ben yine uzaktan bakıp iç geçireceğim ama olsun (belki piyango falan vurur be Eser'im, umudumuzu kaybetmeyelim - Ö). ■ **ESER**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** FromSoftware, Bluepoint Games
DAĞITIM: Sony | **PLATFORM:** PS5 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

STRAY

Stray hakkında aslında çok bir şey bilmiyoruz ama yaklaşık 2 dakikalık tanıtım filmi insanı meraklandırmaya yetiyor. Belli ki insanların olmadığı, bir şekilde yok olduğu bir dünya var elimizde. Duvardaki "R.I.P Humans <3" yazısı bir düşündürüyor, acaba insanların yok oluşuna üzülen tam olarak kimdi diye. Geriye kalan son birkaç insan? Robotlar?

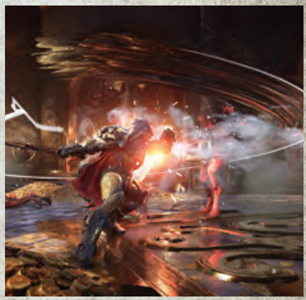
Ve biz de bu dünyada sırt çantalı bir kediyiz. Görünüşe bakılırsa tek organik canlı bile olabiliriz. Hayır gözlerim dolmadı, bir yerlerde soğan doğruyorlar. ■ **GÜLHİS**

TÜR: : Macera | **YAPIM:** BlueTwelve Studio
DAĞITIM: Annapurna Interactive | **PLATFORM:** PC, PS5

GODFALL

Gearbox tarafından yayınlanan Godfall, yeni nesil konsollara çıkacağı açıklanan ilk oyunlardan birisi olmuş, bu yönüyle de ilgi çekmeyi başarmıştı. Geliştirici ekip yeni neslin sunduğu teknik imkanlardan sonuna kadar yararlanmayı istediklerini ve bu nedenle oyunun mevcut konsol nesline gelmeyeceğini açıklamıştı; bu da oyundan beklentileri artıran bir nokta.

Üç karakter sınıfından birisini seçebileceğimiz oyunda, Knight's Order'ın bir mensubu olarak büyük bir felaketi, yaklaşmakta olan kıyameti engellemeye çalışacağız. Gearbox denilince akla elbette Borderlands geliyor, Borderlands dediğimizde de bol bol loot. Burada işin 'shooter' kısmını yakın dövüşle değiştirmiş olsalar da loot kısmında pek bir değişiklik beklenmiyor; yine sandıklar açacak, yine bol bol ekipman ve malzeme toplayacak, yine çeşit çeşit silahlar ve zırhlar kuşanacağız. Dilerseniz tek kişi, dilerseniz 3 kişiye kadar co-op oynanabilecek oyunun "slasher" kısmında. Biraz Souls oyunlarını andıran bir hava sezilse de esasında Monster Hunter World'e daha yakın bir oynanış bizleri bekliyor gibi görünmekte. Hangi oyunları andırır, farklı olarak neler sunar, oyun severlere nasıl bir tecrübe yaşatır, yıl sonunda göreceğiz (fragmandaki "muhteşem" müzik seçimine değinmeden bu yazıyı nasıl yazabildin hayret ediyorum Engin :) - Ö) ■ **ENGİN**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Counterplay Games
DAĞITIM: Gearbox | **PLATFORM:** PC, PS5

2022

PRAGMATA

Biraz Death Stranding, biraz Dead Space izi taşıyan Pragmata, Capcom'un yeni nesil için tanıttığı oldukça merak uyandıran bir yapım. Uzay kıyafeti kuşanmış bir abinin muhtemelen cyborg olan küçük bir kızla önce bir koloniden uzaya savrulmasını sonra da aydan dünyaya bakmasını gördük videoda. Benim tahminim oyunun aksiyon türünde ve bolca karakter geliştirme seçeneği de içereceği yönünde. Küçük kız fragmanda da yaptığı gibi bazı özel becerilere sahip olacak ve muhtemelen God of War'daki Atreus gibi savaşlarda bize yardım edecek. Ama konu nedir, biz kimiz, buralar nereler derseniz o kostümün içinden Hideo Kojima bile çıkabilir derim, o derece ucu açık şu an konunun. Şu ana kadar gördüklerimi ben beğendim bir de o kızın saçlarına el atsalar tam olacak. ■ **EREN E.**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX

ÖZEL DOSYA



PC GAMING SHOW

PC Gamer'ın her yıl düzenlediği PC Gaming Show bu yıl es geçmedi ve AAA'inden bağımsızına onlarca oyun konusunda bizi gaza getirmeyi yine başardı.

28 Ağustos 2020



MAFIA Definitive Edition











Hemen bir Youtube yorumundan alıntıyla başlayayım: Mafia 2'nin elden geçmiş versiyonunun neden bir şeye benzemediğini anladım, adamlar bütçelerinin %90'ını buna ayırmışlar!

Şimdi arkadaşlar 2'yi de, çokça haklı eleştiri alan 3'ü de severim ama serinin hikâye olarak en güçlü olduğu oyun da kesinlikle ilk Mafia'dır. Ki mafya konseptiyle 1930'lar da birbirlerine ayrı bir yakışıyor zaten. Bütün eskiliğine ve aksiyon oyunlarının biraz hızlı yaşlanıyor olmasına rağmen tekrar tekrar bitirdiğim, hâlâ aynı zevki veren bir oyundur aynı zamanda Mafia. Ama tabii zamanında bulaşmadıysanız size şu an çok çekici gelmemesini anlayabiliyorum. Anlayabiliyor ve üzülüyordum bu müthiş tecrübeyi yaşamadığınız için ama gün Thompson'larla havaya ateş açarak kutlama yapma vaktidir! Mafia yeniden yapılıyor!

Evet, adının arkasındaki Definitive Edition "acaba sadece remaster mı" diye düşündürüyor bir anda ama hayır, merak etmeyin, bu elimizdeki baştan aşağı bir yeniden yapım.

Yalnız tam olarak ne kadar mükemmel bir yeniden yapım beklemeliyiz, o konuda çok kararsızım. Gösterilen oynanış görüntüleri de, yapımcıların verdiği açıklamalar da hep insanı gazlayan cinsten. Şehir çok daha güzel, aksiyon çok daha gelişmiş, bir sürü yeni yan görev var... Karakterlerin tiplerinin ve seslerinin değişmesi ilk başta garip geldi azıcık ama alışırız onlara da, kötü falan değiller. Eski oyunun o aşırı gerçekçi yapısının korunup korunmayacağı konusunda bir şey demediler ama korurlar diye düşünüyorum, onu bozarlarsa oyunun ruhu eksilir (30'lar araçlarının aşırı ağır gitmesi ve hemen pelte çıkması, kurşunlar bitmeden şarjör değiştirirseniz o attığınız şarjörde kalan mermileri kaybetmeniz vs.). Eski oyunun en güçlü yanı olan sinematik anlatımıysa koruyabileceklerini tahmin ediyorum, aynı ekibin yaptığı Mafia III bütün eksiklerine rağmen sinematik olarak güçlü bir oyundu neticede.

İşin beni endişelen tarafıysa, eskinin en büyük oyunlarının yeniden yapımları çok geliyor bu ara malum. FF7 mesela yıllar öncesinden bağırıla bağırıla duyuruldu, bir sürü detay ve video paylaşıldı öncesinde vs. Bu oyun içinse çok da tanıtım kasmıyorlar ki oyun çok yakında, Ağustos'ta çıkacak. Fiyatının da 60 değil 40 dolar olacağını düşünürsek, biraz çekincem olmadığını söyleyemem.

Neyse, yine de heyecan büyük. Mafia'nın yeniden yapımından bahsediyoruz yahu! Kötü bile yapsalar oynarım şahsen ama eğer iyi yaparlarsa tıpkı FF7 Remake gibi yılın en önemli oyunlarından biri olabilir. O konuda ikna olmak için birkaç fragmana ve oynanış videosuna daha ihtiyacım var.

■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Hangar 13 | **DAĞITIM:** 2K | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One

Bay Salieri saygılarını iletti, sizi Kayıp Cennet'te bekleyecek.

ÖZEL DOSYA

ICARUS

Animasyonları çağ dışı kalmış, konsept olarak yaklaşık on sene geriden gelen yeni bir hayatta kalma oyununa hazır mısınız? Cevabınız önemli değil, çünkü projenin arkasındaki isim Dean Hall'un ta kendisi. Elini attığı her şeyi yarım bırakmasıyla ünlü bu arkadaşımızı DayZ Standalone (projeyi erkenden bırakıp gitmişti), Ion (yarım bırakıldı ve iptal edildi), Stationeers (seveni çok olsa da üç senedir erken erişimde, yakın zamanda da çıkacak gibi durmuyor) gibi oyunlardan tanıyoruz.

Dean Hall imzası taşıyan oyunlar genelde vasat fizik motorlu olur. Optimizasyonu sıkıntılıdır, harita devasadır fakat içi bomboştur, animasyonlar da bağımsız projelerden fırlamış gibidir. Icarus'un fragmanı da bu listedeki her kutucuğu işaretlemeyi başarıyor. Şöyle bir bakınca bıraktığı ilk izlenim de uzayda geçen bir Forest/DayZ kırması gibi.

Oyun hakkında öyle detaylı bir bilgi paylaşımı yapılmadı aslında, ancak gördüğümüz kadarıyla yabancı bir gezegende maden kazıp hammadde toplama temalı bir hayatta kalma serüveni bizi bekliyor. Astronot kıyafetleri giyiyor olsak da elimizdeki araç ve gereçlerin çoğu ilkel çağlardan kalma. Efendime söyleyeyim kendi kendimize yaptığımız ok ve yaylar, baltalar ve envai çeşit silahlar mevcut. Bununla birlikte fütüristik araçlara binerek seyahat etmek de mümkün.

Oyuncunun en ufak hatalarını bile acımasızca cezalandıracak bir konsepte sahip olan Icarus, görev sistemi olarak da Deep Rock Galactic'ten bolca esinlenmiş gibi gözüküyor.

Ben bu tür yapımlara doydum sevgili dostlar ve Icarus bana yeni bir şeyler sunacakmış gibi gelmiyor. Dilerim yanılırım ama zaten oyun ücretsiz olacak. Çıktığında deneyip göreceğiz.

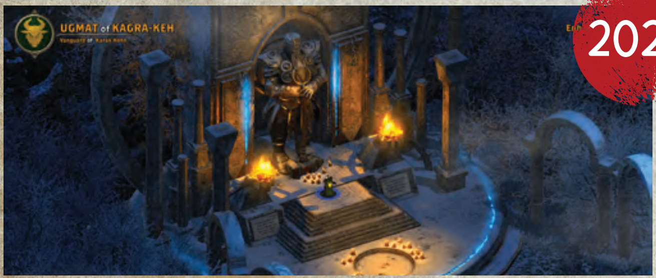
2021'de çıkacahahahahahahah... İlahi Dean Hall. ■ **YASİN**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** RocketWerkz | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

ALALOTH
Champions of the Four Kingdoms

Nihayet Diablo aksiyonuyla Baldur's Gate yazım ve karakter derinliğini birleştiren bir oyun geliyor gibi. Klasik bir Orta Çağ fantastik dünyasında geçen Alaloth'ta 4 ırk ve 40+ haneden birisine dâhil olup kendi efsanenizi yazmaya çalışacaksınız. Zorlu gerçek zamanlı dövüşlerdeki yetenekler hayli güçlü yani karakter geliştirme sistemini iyi kullanırsanız hayatta kalırsınız. Kasabalar ve zindanlar haricinde bir de serbest gezebileceğiniz sürprizlerle dolu bir dünya haritası kısmı var. Alaloth bu yılın gizli cevherlerinden olabilir. ■ **EREN E.**



2020

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Gamera Interactive
DAĞITIM: All in! Games | **PLATFORM:** PC, X-One



2021

INKULINATI

"Yaşayan mürekkepten" can bulan hayvanların sayfalar süren amansız savaşları, 700 yıllık kayıp Inkulinati sanatıyla geri dönüyor. Şövalye tavşanlar, okçulukta mahir köpekler, rahip kediler ve daha nicelerinin mücadelelerini izleyeceğimiz Inkulinati özellikle sanat tasarımıyla göz dolduruyor. ■ **MUTLU**

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Yaza Games | **PLATFORM:** PC

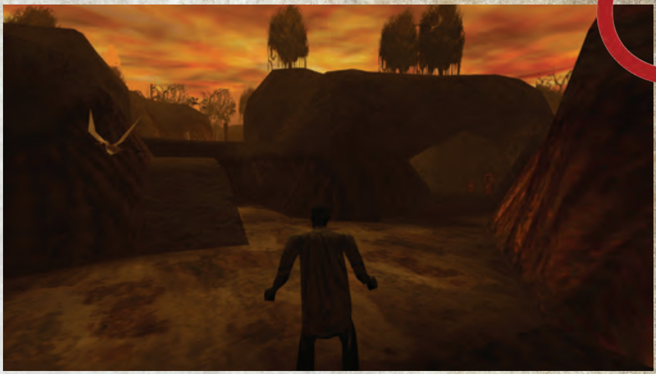
THE OUTLAST TRIALS

Outlast serisiyle ilgili en çok takdir ettiğim hususlardan biri Red Barrels'ın her seferinde yeni şeyler denemesi. Hatırlayacağınız gibi ilk oyun ve DLC sizi tamamen klostrofobik ortamlarıyla germekteyken, ikinci oyunla birlikte, tüm risklere rağmen oldukça isabetli bir şekilde korku açık alanlara da genişletilmişti. İşte şimdi de Trials bu deli işi deneyimi çoklu oyunculu olarak tasarlayacak. Yani gayet de tutan formülün üzerinden kopyala yapıştır işler yerine, her seferinde eldekini daha da kompleks hale getirme tutkusuna saygı-sevgi duymayıp da ne yapayım?

Üstelik oyunun, gene benim bayıldığım bir dönem olan Soğuk Savaş'ın ortalarında geçecek olması da ayrı bir hoşluk. Bir de son bir video yayınlandı, illa ki seyretmişsinizdir. Orda da gördük ki serinin alameti farikası gece görüşü için bu sefer epey bedeller ödenmiş. Ne diyeyim, Red Barrels'ın söylediği şekliyle özgürlüğümden feragat etmek için gün sayıyorum! ■ **İHSAN A.**

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Red Barrels | **PLATFORM:** PC





SHADOW MAN
Remastered

Bu ay neredeyse Sen Bu Oyunu Bilmezsin köşemize yazılacak kadar Nuh Nebi'den kalma bir oyun bu ve yenilenme haberine de şaşırdım şahsen. Voodoo büyüsüyle Shadow Man'e dönüşen ve Ölüler Diyarı'yla bizimkisi arasında dengeyi sağlamaya çalışan Michael LeRoi'nin bol kanlı hikâyesini anlatır Shadow Man. Elden geçen grafikler halihazırda bulunan PC versiyonundan hallice durmakta ve çok da yenilenmiş gibi değiller şimdilik. Esas vurucu noktaysa orijinal oyundan kesilen kısımların da bu versiyona dâhil edilecek olması. ■ **EREN E.**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Nightdive | **DAĞITIM:** Valiant
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



2020

EVIL GENIUS II
World Domination

Evil Genius 2 her oyunda dünyayı kurtarmaktan sıkılanlar için geliyor. Artık çivisi çıkmış dünyaya noktayı koymak üzere girişeceğimiz bu macerada gizli üssümüzü kurmamız, minyonlarımızı eğitip haince görevlere göndermemiz, planlarımızı sabote edecek casuslara tuzaklar kurmamız ve adım adım dünyanın sonunu getirecek projemizi geliştirmemiz gerekecek.

Kıyamet Günü için seçenekler bol; İngiliz Kraliyet Ailesini satılığa çıkarabilir veya Alaska'yı eritebilirsiniz. Çılgın Hırsız'ı da pek seven bir kötüsever olarak ben dünyayı yok etme planlarımı yapmaya başladım bile. ■ **MUTLU**

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Rebellion | **PLATFORM:** PC





ESCAPE FROM TARKOV

Escape From Tarkov'la aşk ile nefret arasında bir ilişkim var. Mesela daha iyi eşyalara sahip olmama rağmen birçok mücadeleden yenilgiyle ayrıldığım oldu fakat bunun sebebi rakibimin daha iyi bir oyun sergilemesi. Yeteneğin diğer her şeyden önemi olduğu oyunlardan. Nişan almanın, düşmanlarla sıcak çatışmaya girmenin bu kadar önemli olduğu bir oyunda takdir edersiniz ki harita çok mühim. Bu yüzden yeni bir haritaya kayıtsız kalmamak mümkün değil. Ki bu pek de şen şakrak durumda olmayan bir şehrin içindeki Streets of Tarkov isimli yeni harita şimdiye kadarkilerin en büyüğü ve en detaylısı olacakmış. Tarkov'un haritaları oyuncuları farklı silah dizilimlerine yönlendirdiği için her bir oynanan Tarkov maçı farklı hissettirir. Hiç şüphesiz bu durum, Strees of Tarkov'da da kendini gösterecek. Durum bu olsa da Escape From Tarkov optimizasyon konusunda sabıkalı. Bu da ben dâhil birçok oyuncunun kafasında soru işareti bırakıyor ister istemez. Oyuncuyu baydırırcasına uzun süren yükleme sürelerinin yeni haritayla birlikte daha da uzaması fikri beni oldukça geriyor. ■ **CEVDET**

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Battlestate Games | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Etkinliğin en güzel anı tabii ki Persona 4'ün PC için duyurulup anında çıkmasıydı.

METAL Hellsinger

Ritim oyunlarını severim, metal müzik de severim, Doom'u zaten sevmeyen ölsün, aldınız bunları bir güzel yoğurup pizza hamuru haline getirdiniz, havaya atıp tuttunuz, döndürdünüz falan, işte Metal: Hellsinger öyle bir şey. Müziklerin vokalleri de Dark Tranquillity'den, Trivium'dan falan bu arada, boru değil. Brütal vokal de sevmem ama bu oyun bana onu da sevdirecek galiba. Videoları izleyip gaza gelmemek mümkün değil. ■ **ÖMER**



2021

TÜR: FPS | **YAPIM:** The Outsiders | **DAĞITIM:** Funcom
PLATFORM: PC, PS4, X-One

2021



ROGUE LORDS

Rogue Lords ölümden geri dönen şeytani bir varlığın ekibi geri toplayıp insanlardan intikam alması üzerine kurulu. Ekip dediğim de Dracula, Bloddy Mary gibi tipler. Savaşlar sıra tabanlı ve rougelike türünün olmazsa olmazı ölüp ölüp geri gelmeler de bolca mevcut. Tim Burton'ımsı görsel kalitesini keyifli savaşlarla birleştirebilirse tadından yenmez. ■ **EREN E.**

TÜR: Strateji / RYO | **YAPIM:** Leikir Studio, Cyanide Studio
DAĞITIM: Nacon | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch





TOTAL WAR SAGA Troy

İlk duyurusundan sonra uzunca bir süre haber alamadığımız Troy bu ay bir sürü video ve bilgiyle dopdolu bir dönüş yaptı. Saga serisinin genel olarak yeni fikirlerin denenmesi için kullanılacağını zaten biliyorduk ancak Troy'la birlikte gelen yenilikler benim beklentilerimin çok daha üstüne çıkmış durumda.

Bir kere karşımızda harika bir harita var. Yunanistan, Batı Ege ve Boğazlar deyince coğrafi olarak küçük gelebilir ancak sadece Rodos adasında 3 yerleşim yeri olduğunu söylersem haritanın detay seviyesi kafanızda az çok oturur diye umuyorum. Eski oyunlardaki tek tip para yerine kullanılacak 5 çeşit ekonomik kaynak ve bunların kullanım alanları gayet mantıklı şekilde oturtulmuş.

Din sistemi de beklediğimden kullanışlı görünüyor; istediğiniz tanrılara ritüellerde bulunarak gerek sefer haritasında gerek savaşlarda çeşitli bonuslardan yararlanabiliyorsunuz. Kaynaklarınızı hangi tanrılara adayacağınızsa oynanış stilinize kalmış.

Savaş alanında da önemli yenilikler var. Dönem gereği savaşların piyade ağırlıklı geçeceğini biliyorduk, dolayısıyla piyade birimleri arasındaki farklar arttırılmış. Piyade birimleri Hafif, Orta ve Ağır olmak üzere farklı zırh ve hızlara sahip 3 gruba ayrılıyor. Özellikle yeni eklenen arazi tipleri sayesinde bu farklar çok daha hissedilebilir durumda; örneğin hafif piyadeler çamurlu arazilerde zorlanmazken zırhlı birlikler hantallaşıyor, ki en basit menzilli birimlerin bile arkadan ciddi hasar verebildiğini düşününce bu oldukça riskli bir durum. Bu yüzden savaş alanını doğru kullanmak ve birimlerinizi düzgün yerleştirmek önemli.

"Mitolojinin arkasındaki gerçek" yaklaşımını da daha detaylı gördük; at başlı kuşatma kuleleri, surları yıkan depremler, düşman ordularını korkutan Medusa yüzlü Gorgonlar, özel yerleşimlerden üretilebilen efsanevi birimler...

Genel olarak ben gördüğüm şeylerden çok memnun kaldım. Yapılan yeniliklerin hepsi oynanışa güzel tatlar getirecek gibi görünüyor. Özellikle sefer haritası, birim kartları ve arayüz nefis olmuş.

Oyunun ilk sene Epic Store'a özel olacağını ve ilk 24 saat ücretsiz alınabileceğini de ekleyeyim. 13 Ağustos'a alarm kurun! **MUTLU**



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC

NEW WORLD

13 Ağustos 2020

Amazon Studios'un ilk oyunu olan New World'ün artık eli kulağında sayılır (Crucible'ın dağıtımcısıydı ki zaten onu unutabiliriz bence). Oyunun Steam sayfası, ön siparişleri falan hepsi hazır; 23 Temmuz'da yapacağı kapalı betaya geri sayım yapıyor. Ondan aşağı yukarı 1 ay kadar sonra da oyun çıkışını gerçekleştirecek zaten. Bu bekleyiş sürerken arada PC Gaming Show dâhilinde bir de dövüş sistemine odaklanan bir videosu yayınlandı ve...

...

...eh.

Yayınlanan videoyu en iyi bu şekilde özetleyebilirim sanırım. Açıkçası öyle çok sıra dışı ya da çarpıcı bir şey yok; 2010'lu yılların ortasından herhangi bir standart bir aksiyon/RYO/DVO videosu deseniz kimse şüphelenmez herhalde.

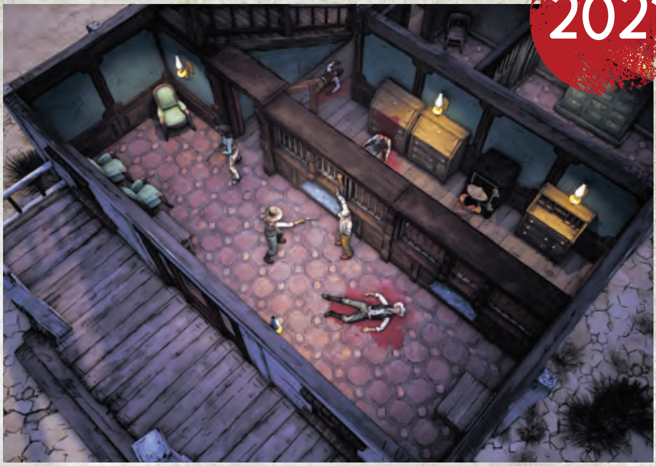
50'ye 50 savaşlar, Eve Online'ı andıran politik oyunlar falan kulağa hoş geliyor bir yandan ama sadece gördüklerimizle değerlendirecek olursak New World'ün öyle çok büyük bir sürpriz yapmasına çok ihtimal vermiyorum doğrusu. ■ **CAN**

TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Amazon Games | **PLATFORM:** PC





2021



WIERD WEST

Arkane Studios'un kurucusu, Dishonored ve Prey'in yönetmeni Raphael Colantonio, immersive sim sevdalısı stüdyosunun başkanlığını bıraktığında pek bir üzülmüştük. Ancak görünüşe bakılırsa oyun yapmaya verdiği ara çok uzun sürmemiş, yeni kurduğu Wolfeye Studios ve ilk projesi Weird West'le sahalara geri dönüyor. Weird West, immersive sim ilkelerini aksiyon-RYO türüyle buluşturarak Divinity: Original Sin gibi daha sistem bazlı ve dünyasıyla farklı şekillerde etkileşime girebileceğimiz ancak gerçek zamanlı akan bir oynanış ortaya çıkarmayı hedefliyor. 5 farklı ana karakterden biriyle başlayacağımız, onu bitirip sıradakine geçeceğimiz ve sırasını savan karakterlerle etkileşime girme olanağımızın da bulunacağı oyun kuşbakışı kamerasıyla oynanıyor. Dishonored ve Prey'den alıştığımız üzere tarz sahibi bir görselliğe sahip, hangi motorla geliştirildiğiniyse bilmiyoruz. ■ **ONUR**

TÜR: RYO | **YAPIM:** WolfEye Studios | **DAĞITIM:** Devolver Digital
PLATFORM: PC

2020



TRASH SAILORS

Overcooked'a benzeyen Trash Sailors okyanustaki çöplerden yapılma botunuzu batırmadan olabildiğince ilerlemeye çalıştığınız eğlencelik bir yapım. Botun üstünde hem savaş hem de tamirat yapacağımız oyunda ortamda ne varsa toplamak elzem gibi görünüyor. ■ **EREN E.**

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** fluckyMachine | **DAĞITIM:** tinyBuild
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch

MORTAL SHELL

Karanlıkta hareket eden melun elleriyle kim bilir neyin nesi olan beyaz bir gölgenin isimsiz korkulara göğüs gerişi bu oyun. İlk duyurulduğundan bu yana esaslı bir Dark Souls benzeri deneyimi bizlere müjdeleyen Mortal Shell tahminlerimizin de ötesinde sağlam çıkabilir. Bu ay içinde gösterilen türlü çeşitli oynanış videolarında ilk dikkati çeken çok tok ve birbirine gayet yumuşak şekilde bağlanan savaş animasyonları oldu. Karakterimizin kılıcı savuruşu, darbenin havada süzülüşü, vuruşun düşmana etkisi filan derken son derece zarif gözüken ve zorlayıcı bir oynanışla karşı karşıyayız. Yani bolca ölüyoruz demek bu. Ayrıca oyunda bulduğumuz savaşçı bedenlerini ilk anda tam randımanla kullanamıyor ancak onun öyküsünü öğrendikten sonra yetenek ağacını açabiliyoruz. Aslında ne yalan söyleyeyim ben Demon's Souls'tan ziyade buna daha bir heyecanlıyım. Zira kopyaladığı materyalin üzerine koyabilen ve gayet de özgün gözüken bir yapım. 1 yıllık Epic Store anlaşmasıyla da dikkatleri üzerine çekti. ■ **EREN E.**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Cold Symmetry | **DAĞITIM:** Playstack | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One



SURGEON SIMULATOR 2

İlk oyun çıkış yaptığında tahmin ettiğinizden de fazla sükse yaratmıştı. Youtuber'lar kapış kapış video serileri hazırlıyor, Valve oyuna TF2 karakterlerini eklemeye çalışıyor ve daha o zaman için bile giriş seviyesinde olan VR teknolojisi için demolar yaratıyordu. Böylesine ses getirmiş ama bir o kadar da ilginç olan oyunun ikincisinin gelmesi insanda ister istemez heyecan yaratır yahu, bakmayın bana öyle garip garip. Bob'un ameliyatı kaldığı curcunadan devam ediyor fakat bu sefer durum daha da ciddi (!) olacak ki dört operatör hekim olaya dâhil olmuş. Böylesine matrak bir oyuna co-op çok yakışırdı zaten. PewDiePie'ın da teee 2013'te dediği o en önemli sözünü bir kere daha hatırlatmak gerekirse: "BOB! SAKIN YANIMDA ÖLEYİM DEME!" ■ **CEVDET**

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Bossa Studios | **PLATFORM:** PC

DWARFHEIM

DwarfHeim klasik RTS oyunlarındaki 3 temel sistemi (kaynak toplama, üs kurma ve savaş) 3 farklı oyuncuya dağıtan devrimsel bir co-op mekaniğiyle geliyor. Bu sayede her oyuncu tamamen iyi olduğu alana yoğunlaşıp takımına gerekli desteği verebilecek. DwarfHeim'le tutmasa bile bu fikirden yeni bir eSpor türü doğabilir. ■ **MUTLU**



TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Pineleaf Studio | **PLATFORM:** PC

Demolar

Tıpkı geçen yıl olduğu gibi bu yıl da Summer Game Fest kapsamında 900'den fazla oyunun demosu bütün oyuncularla buluştu. Biz de alakalı alakasız bir sürü oyunun demosunu deneyip en beğendiklerimize şöyle kısaca değindik.

Ghostrunner

Eşle dostla muhabbet tıkanınca hemen ortaya atmayı çok sevdiğim bir konudur "ya abi doğru düzgün birincil kişi kameralı platform oyunu yok" geyiği. Hemen "E Mirror's Edge ne ya peki?" derler ama çoğunlukla ötesini getiremezler. Ghostrunner da bu eksikliği gidermeyi kendine misyon bellemiş olacak ki taş gibi oynanışı ve insanın ilgisini çekmeyi başaran hikâye anlatımıyla çıkageliyor. Ful sürümü kesinlikle sabırsızlıkla bekleyeceğim çünkü gerçek hayatta o kadar parkur yapsam çarpıntı yapar bende :(■ **CEVDET**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** One More Level, 3D Realms, Slipgate Ironworks | **DAĞITIM:** All in! Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020



Haven

Demosuna bakma şansımın olduğu Haven yabancı bir gezegende mahsur kalan Yu ve Kay isimli genç çiftin biraz aşklı bolca da hayatta kalmalı macerasını anlatıyor. Görsellik güzel, savaş sistemi orijinal ve ikilinin diyalogları keyifli. Savaşlar gerçek zamanlı ve iki tuşa aynı anda basarak karakterlere kombo hareketler yaptırmak mümkün. Başka birisi oyuna katılıp diğer karakteri yönetebiliyor ve araziyi havada uçarak gezmek de epey havalı. Bu tatlışlıktan ölen renkli yapım yıl içinde bizlerle olacak. ■ **EREN E.**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** The Game Bakers
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

Gloomwood

Gloomwood, Steam sayfasında esin kaynaklarını 90'ların sonu 2000'lerin başı immersive sim ve survival horror oyunları olarak tanımlıyor. Bunun dışında da çizgisel olmayan ve gizlilik ağırlıklı bir oynanış vadediyor. Üstelik görsellere bakınca insan direkt "lan buram buram Thief kokuyor bu" diyor. Hatta ben görsellere bakmanın da ötesine geçip Steam'deki demoyu da oynadım biraz. Şimdilik tek sorun oynanıştaki gizlilik unsurlarına tezat şekilde gürültü yapmanın pek bir yaptırımı olmaması gibi duruyor. Ama Dusk ve Amid Evil gibi gayet beğenilmiş oyunların geliştiricilerin arkasında olduğu düşünüldüğünde radara alınası bir yapım Gloomwood. ■ **İHSAN A.**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Dillon Rogers, David Szymanski
DAĞITIM: New Blood Interactive | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



Potentia

Bir oyunsever olarak özellikle uluslararası pazarda Türk yapımı oyunları gördükçe çok mutlu oluyorum, Potentia da bunlardan biri. Özenilerek geliştirilmiş görselliği ve ana karakter Victor'un ön plana çıktığı oyunun, ilk başta atmosferi nedeniyle TLoU'ı andırdığı bir gerçek. Fakat buna rağmen bir şans verilmesi gereken bir yapım. Bir elin parmaklarını geçmeyen az sayıdaki insanla ve kısıtlı imkanlara yapılabilecek en optimum TPS tecrübesi Potentia. ■ **CEVDET**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Wily Pumpkin
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Kasım 2020

Chinatown Detective Agency

2032'de Singapur'da geçen (ve hikâye gereği bizleri başka coğrafyalara da götüreceği anlaşılan) Chinatown Detective Agency, Arma Darma isimli bir özel dedektifi yöneteceğimiz klasik tarzda bir macera oyunu. Oyunda kendi ekibimizi kurup geliştireceğiz. Onların motivasyonlarını yukarıda tutmak ve bir yandan da dedektiflik şirketimizin işlerinin tıkırında gitmesini sağlamak için gayret göstereceğiz. Aldığımız işlerden birisi bizi küresel bir komployla karşı karşıya bırakacak. Oyunda dedektif titizliğiyle hareket etmemizi zorunlu kılacak bir detay var; zaman yönetimi konusunda dikkatli olmamız gerekiyor. Bulmacaları daha hızlı çözebilmek için topladığımız tüm ipuçlarını dikkatlice incelemek ve gün içerisinde yapacağımız işleri önceliklendirmek gerekecek, çünkü her şeye yetişecek kadar vaktimiz yok. Aldığımız yanlış bir karar bizi zorda bırakabilir, daha zorlu bir yola sürükleyebilir. Sizler de eski tarz macera oyunları seviyorsanız ve bir yandan da içinizdeki Carmen Sandiego'yu açığa çıkarmak istiyorsanız, takip listenize ekleyin derim. ■ **ENGİN**



TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** General Interactive
PLATFORM: PC, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021



Partisans 1941

Taktik strateji türündeki Partisan 1941'de, bir Sovyet kumandanı olarak partizanları örgütleyecek ve işgalci Nazileri geldikleri yere göndermeye çalışacağız. Gerek öldürdüğümüz düşman askerlerinden gerek çevredeki sandıklardan veya evlerden çeşitli kaynaklar, silahlar vs. toplayabiliyoruz. Çatışma kısımları gerçek zamanlı olarak işliyor ama "taktiksel duraklama" denilen bir özellik de bulunuyor; zamanı yavaşlatıp elemanlarınıza talimatlar verebiliyorsunuz. Demoda yer almamakla birlikte oyunda üs kurma mekaniği de olacağı belirtilmekte. Bu da oynanışı çeşitlendirebilecek bir detay. Bu yıl Commandos 2 HD Remaster benim için bir hayal kırıklığı oldu ama o boşluğu dolduracak bir oyun geliyor sanki. ■ **ENGİN**

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Alter Games | **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Yaz 2020



Solasta: Crown of the Magister

Masaüstü RYO'culardan kim kaldı? Solasta: Crown of the Magister, D&D 5.1 Edition kurallarını kullanacak olan oynanışıyla çok ses getireceğe benziyor. Oldukça karanlık bir dünyada 4 karakterden oluşan partimizle taktiksel savaşlara girecek; yıkılabilecek köprüler, düşmanların üstüne itilebilecek kayalar gibi mekaniklerden oluşan dinamik zindanları keşfe çıkacağız. Demoda karakter yaratma opsiyonu da açıktı ve o kadar çeşitli seçenekler vardı ki, bayağı değişik partiler yaratabileceğiz gibi gözüküyor. Masaüstü RYO ve taktiksel strateji sevenler için bayağı umut vadeden Solasta'nın çıkış tarihi henüz belirsiz. ■ **İPEK**

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Tactical Adventures
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Ocak 2021



Hellbound

İlk bakışta Doom'a benzetebileceğiniz ancak Painkiller ve Serious Sam'e daha yakın bir oyun Hellbound. Doom Slayer'dan hallice (adı da Hellgore) bir karakter yöneterek bin bir çeşit zebani avladığımız Hellbound, söylenene göre özünde bir doksanlar FPS'si. Oyun hakkında en azından demo sürümü itibariyle söylenebilecek pek fazla bir şey yok. Yakın dövüş için bir sopaya ek olarak Shotgun, Chain Gun ve Rocket Launcher gibi standart FPS silahları barındıran, her anlamda tanıdık bir yapım. Söylenene göre tatlı (?) da bir hikâyesi varmış işin ama o kısmında ser verip sır vermiyorlar henüz. Demo oyunun erken sürümlerinden bir tanesinden yapıldığı için ciddi performans sorunları çekiliyor ama bunlar düzeltilecekmiş. Yeni Serious Sam oyununun yanına katık olarak iyi gider. ■ **ONUR**

TÜR: FPS | **YAPIM:** Saibot Studios | **DAĞITIM:** Nimble Giant Entertainment | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

Cris Tales

Cris Tales için yapımcıları "klasik JRYO'lara bir aşk mektubu" tanımını yapıyorlar. Demoyu oynadığınızda buna hak veriyorsunuz. Sıra tabanlı çatışmalar, özel hareketler kısmı denildiği gibi JRYO tarzını yansıtıyor. Kahramanımız zaman büyücüsü Crisbell ve arkadaşları, baş düşman 'Time Empress'i alt edip Crystallis'in geleceğini yeniden şekillendirmeye çalışıyorlar. Bu hikâyeye uygun bir şekilde zamanı oyunun önemli bir parçası haline getiren bir mekanik söz konusu. Hamlenin etkisini hemen görebilmek için zamanı hızlandırmak, aynı anda hem geçmişi hem mevcut anı hem geleceği görmek gibi detaylar oyuna hoş bir renk katıyor. Gayet tatlı görselleri, sevimli karakterleriyle masalsı bir atmosfer sunacak bir oyun olduğunu düşündürttü; demoyu oynarken Child of Light ve Indivisible geldi aklıma. Bu da oyundan umutlu olmamı sağlıyor. ■ **ENGİN**



TÜR: JRYO | **YAPIM:** Dreams Uncorporated, SYCK | **DAĞITIM:** Modus Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Kasım 2020

Destroy All Humans

Maalesef orijinal Destroy All Humans oyunlarını oynama şansım olmamıştı. Dolayısıyla her zaman insanlığın gözünden izlediğimiz klasik istila hikayesinde taraf değiştirip küçük gri (yeşil değil!) bir uzaylı olarak insanlığın kökünü kazımanın ne kadar eğlenceli olduğunu bilmiyordum.

Meğer üstün uzaylı teknolojisiyle ortalığı birbirine katmak ne güzelmiş yahu! İster inekleri havaya fırlatın ister uzay geminizle koca koca tankları patlatın; eski oyunlara özgü o arcade hissi ilk andan itibaren sizi sarıp sarmalıyor. Oynadıkça açılabilecek yaratıcı teknolojileri de düşününce Destroy All Humans'ın çok eğlenceli olacağına şüphem kalmadı. Eski ve iyi olan her şey yerli yerinde, bunların üstüne "remake" kelimesinin hakkını veren yepyeni grafikler ve seslendirme de eklenince ortaya müthiş bir iş çıkmış. ■ **MUTLU**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Black Forest Games, Pandemic Studios
DAĞITIM: THQ Nordic | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 28 Temmuz



Everspace 2

En sevdiğim roguelike'lardan olan Everspace'in devamı bu kez roguelike değil bir çeşit açık dünya aksiyonu olarak geliyor. Tabii uzayın tamamında oynamıyoruz (bir zahmet). Büyükçe alanlar var ve bu alanlar arasında istediğimiz an sıçrama yapabiliyoruz.

Demoda 4 alan vardı ve bir ana görevimiz yoktu. Sağda solda kaynak topluyor, 1-2 yardım çağrısına yanıt veriyor, biraz da çatışıyorduk. Eğer demo bir göstergeyse kaynak toplama işini ilk oyundaki kadar çok yapmayacağız galiba. Keşif ve aksiyon daha ön planda. Aksiyon zaten ilk Everspace'in en güçlü yanıydı, hızlı, bol seçenekli, kontrolün sizde olduğunu hissettiren uzay gemisi savaşları çok tatlıydı ki ikinci oyun bunu daha da iyi yapıyor görünüyor. ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Rockfish Games
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Aralık 2020 (EE)



Iron Harvest

1920+ evreninde bizi hantal mech'lerle WWI teknolojisinin harmanlandığı bir savaşa götürecek olan Iron Harvest, beni Game Festival'de en heyecanlandıran demo oldu. Baştan iyi haberi vereyim; Company of Heroes sistemi gayet güzel kotarılarak oturtulmuş durumda.

Ele geçirilecek bayraklar, takım halindeki birlikler derken savaşa başladığınızda birçok şey tanıdık geliyor. İnce değişikliklerse klasik CoH oynanışını çok daha pratik hale getirmiş; kısıtlı birim sayısı, takviye sistemi, piyade birimlerinizin ekipmanını kolayca değiştirebilmeniz... Mech'lerse bu tarza yepyeni bir soluk getiriyor, farklı tip ve silahlarıyla hepsi muhteşem tasarlanmış.

Demoda can sıkıcı bug'lar ve birimler arasında dengesizlikler olsa da bunlar 2 ayda çözülecektir bence. ■ **MUTLU**

TÜR: Strateji | **YAPIM:** King Art | **DAĞITIM:** Deep Silver
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 1 Eylül



The Dungeon of Naheulbeuk: The Amulet of Chaos

Artefacts Studio'nun geliştirmekte olduğu The Dungeon of Naheulbeuk: The Amulet of Chaos, ortaçağ-fantezi dünyasında geçen mizahi bir taktiksel RYO. Fransa'da yayınlanmış ve başka bir dile henüz çevrilmemiş aynı isimdeki çizgi roman ve kitap serisinden uyarlanmış. Orijinal yapıma sadık bir şekilde, RYO oyunlarını, kahramanları tiye alan bir anlatıma sahip. Her RYO oyununda karşılaştığımız büyücü, savaşçı, hırsız gibi klasik sınıflardan oluşan grubumuzla Naheulbeuk zindanlarında macera peşinde koşuyoruz. Renkli ve çizgi film havasındaki grafikleri, içerdiği mizahla uyum sağlamış ve taktiksel savaş sistemi de gayet sağlam gözüküyor. Ben demodan bayağı memnun kaldım, tam sürümü merakla beklemeye koyuldum bile. ■ **İPEK**

TÜR: RYO | **YAPIM:** Artefacts Studio | **DAĞITIM:** Dear Villagers
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Yaz 2020



Stronghold: Warlords

Özellikle strateji oyunlarında eğlenceli ve akıcı bir oynanış benim için yeterlidir, diğer elementler ekstradır. Stronghold: Warlords'un demosuysa neresinden tutsam elimde kaldı.

Yeni bir oynanış sistemi getirilmemesini anlıyorum, orijinal Stronghold sisteminin bence hâlâ gideri var ancak o 20 yıllık sistem bile düzgün oturtulamamış. Kale savaşları konusunda iddialı olan bir seride okçuları surlara rahatça dizebilmek veya sura eklediğim kapıyı kapatabilmek çok da lüks istekler değil diye düşünüyorum.

Arkaplanda işleyen ekonomi ve diplomasi seçenekleri hoşuma gitse de mikro kontrol sıkıntılarının kesin çözülmesi lazım. ■ **MUTLU**

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** FireFly Studios
PLATFORM: PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Eylül



The Wild at Heart

İki küçük çocuk, gizemli bir orman, sihirli yaratıklar. Deep Woods'un derinliklerinde gezinip etrafta ne bulursak topluyor, sonra onları kullanıp işe yarar bir şeyler yapmaya çalışıyor, Spriteling adlı sevimli yol arkadaşlarımızla hem tehlikeli yaratıkları alt ediyor hem yolumuzun önündeki engelleri aşıyor hem de çeşitli bulmacaları çözüyoruz. Ve bir şeyi unutmuyoruz: Karanlık kötüdür. Bana Knights & Bikes'ı anımsatan bir havası var The Wild at Heart'ın -ki bundan hiç şikayetçi değilim. Sevimli ve de eğlenceli bir oyun olacak gibi. ■ **ENGİN**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Moonlight Kids
DAĞITIM: Humble Games | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021



The Riftbreaker

Starcraft II'nin kahraman birimlerle özel harekâta çıktığınız bölümlerini alın, üzerinize gelen devasa ordulara karşı üs savunduğunuz bölümlerle birleştirin, ardından ordu inşasını işin içinden çıkartın, elinizde kalan şey The Riftbreaker'la epey benzerlik taşıyacaktır. Elimizin altına üs inşa etme becerisine sahip epey güçlü bir mech koyan The Riftbreaker'da amacımız, galaksinin öteki ucundaki bir gezegene inip orası ile yeryüzü arasında bir boyut kapısı açarak kolonileşmeye imkân sağlamak. Bu boyut kapısını açmak için de devasa miktarlarda enerjiye ihtiyaç duyulduğu için, bir yandan belli aralıklarla akın akın gelen düşmanlara karşı kendimizi savunup bir yandan yeterince gelişkin bir üs inşa etmek durumundayız. Grafikler güzel, oynanış özgün, gözünüz üzerinde olsun. ■ **ONUR**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Exor Studios
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

ÖZEL DOSYA

EA PLAY

EA bu yıl nadastaydı, büyük stüdyolarından çok bir ses çıkmadı. Yeni Battlefield'ın ve yeni Dragon Age'in çok küçük teknoloji tanıtımlarını gördük sadece. Anthem 2.0 gibi bir şeyin de lafı geçmedi. Gelecek yıl bundan çok daha yoğun bir EA Play izleyeceğimiz kesin.

FIFA 21

FIFA 21'in tanıtımı son yılların en anlamsız olaylarından biriydi sanırım. Ne düzgün bir oynanış gördük, ne yeni nesil konsolların oyuna neler katacağına dair düzgünce bir fikir edinebildik, ne de oynanışa etki eden yenilikleri tecrübe edebildik. Oyunun tanıtımı da Madden'la iç içe geçmişti zaten.

EA Sports'un iddialarına bakarsak FIFA 21'i serinin eski oyunlarından net bir şekilde ayıracak tek şey PS5 DualSense oyun kolunu maksimum düzeyde kullanacak olması, başka da bir şey yok açıkçası. Peki asıl bomba ne biliyor musunuz sevgili Oyungezerler? Oyunun PC sürümü PS4 ve Xbox One'la aynı olacak, yani PS5 ve Xbox Series X'le gelecek olan üst düzey görüntü kalitesi ve bazı güzellikler PC oyuncularını teğet geçecek. Neler eksik olacak söylemesi güç, çünkü dediğim gibi EA pek de bir şey açıklamadı. Jenerik bir video gördük hepsi bu.

FIFA 21'in PC sürümü 9 Ekim'de oyuncularla buluşacak, haliyle yeni nesil konsollardan önce çıkıyor. FUT oyuncuları mecburen bu sezonu eski nesilde geçirecek gibi gözüküyor, zira FUT marketine geç şey girmek büyük bir dezavantaj anlamına geliyor. Ha, yeni nesil konsollar çıkış yapınca FIFA'nın PC sürümüne gerekli bir güncelleme gelir mi dersiniz? Hahahahahayır. Bu süreci daha önce PS3'ten PS4'e geçerken hem FIFA hem de PES'le yaşadık. Yani boşuna heveslenmeyin dostlar. Herkesin tahmin ettiği gibi EA Sports'un bu yolu izlemesinin asıl sebebi FIFA PC oyuncularının donanım olarak PS5 ve Series X'ten geride olması.



9 Ekim 2020

Az kalsın unutuyordum. FIFA 21'i Steam üzerinden oynayabileceğiz. En azından bu güzelliği yapmışlar sağ olsunlar. ■ **YASİN**

TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Vancouver, EA Romania | **DAĞITIM:** EA Sports | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One, Switch



2021

IT TAKES TWO

Brothers: A Tale of Two Sons ve A Way Out gibi iki şahane oyuna imza atan Hazelight'ın yeni oyunu ve adından anlayabileceğiniz gibi bu da co-op'a yönelmiş bir oyun. Hakkında az şey biliyoruz ama oyun sektörünün en gaz insanı Josef Fares'in oyundan bahsedişini görüp gaza gelmemek mümkün değil. ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Hazelight Studios
DAĞITIM: EA | **PLATFORM:** -

LOST IN RANDOM

Random dünyasında yaşayan herkesin kaderi o dünyada bulunan tek bir zarın atılması sonucu belirlenmektedir. Yetişkinliğe adım atacak Even ve dünyada var olduğu bilinmeyen diğer sevimli zar Dicey'le kadere karşı durduğumuz eğlenceli bir yolculuğa çıkacağız. Nightmare Before Cristmas'ımsı görselliği çok çekici cidden. ■ **ARES**

TÜR: FPS | **YAPIM:** The Outsiders | **DAĞITIM:** Funcom
PLATFORM: PC, PS4, X-One

SKATE 4

EA Play'de yaklaşık 1 saatimin harcandığını hissettiğim gerçeği doğrudur. Fakat sonunda Skate'in geri döneceğini duymamız ve EA'in insanların ne kadar beklediğini bildiğinden dolayı da onu sunumun en sonuna koyması bayağı güzel oldu. Oyun hakkında şimdilik hiçbir şey bilmiyoruz ama Skate'in eski yaratıcıları hâlâ serinin başında. Ümidim var birazcık da olsun. ■ **SABRİ**

TÜR: Spor | **YAPIM / DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** - | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

2 Ekim 2020



STAR WARS Squadrons

Star Wars: Battlefront oyunları (yenilerden bahsediyorum tabii) birçoğumuza hayal kırıklığı yaşattı. Tam bir ne umduk, ne bulduk durumu söz konusuydu. İlk oyun içerik eksikliğinden çok çekti ve elde olan bir avuç oyuncuyu da DLC'lerle parça pinçik etti. İkinci oyunsa çıkışı öncesinde ilk oyundan ders almış gibi bir izlenim bıraktı ancak lootbox gereksizliği ve bu süreci kötü idare etmeleri, dengesiz haritalar ve saçma bir ilerleme sistemiyle bu oyunu da hiç etmeyi başardılar. Keza ekledikleri senaryo modu da biraz hayal satmıştı.

Battlefront II'nin uzay savaşları kısmı bana kalırsa yerdeki kuru çatışmalardan çok daha keyifliydi, hatta oyun çıkış yaptıktan bir sene kadar sonra oynadıysanız güncellemelerle bir hayli keyifli hale geldi. Bu sebeple Squadrons'tan yana oldukça umutluyum.

Peki nedir bu Star Wars: Squadrons?

Star Wars: Squadrons, EA Motive tarafından geliştirilen ve Star Wars'un uzay savaşları kısmına odaklanan güzide bir oyun. Squadrons'ta senaryo modu da olacak ancak EA Games'in asıl hedefi oyuncuları 5v5'lik çok oyunculu moda çekmek ve onları burada uzun süre tutmak. Squadrons'un hikâyesi Return of the Jedi'dan sonraki bir dönemde geçiyor, yani savaş gençlik yıllarını yaşayan Yeni Cumhuriyet ve Sith'lerini kaybetmiş Galaktik İmparatorluk arasında. Oyun PC, PS4 ve Xbox One için çıkış yapacak, üstelik Steam üzerinden de oynanabilecek. PlayStation VR ve PC'deki VR başlıklarında da çalışacak olan oyun aynı zamanda tüm platformlar arası çapraz oynamaya da açık olacak. Bir sıkıntı olmazsa 2 Ekim'de oyuncularla buluşacak.

İçimizdeki Lando'yu salma vakti!



Başlangıçta sekiz ikonik uzay gemisi seçilebilir olacak deniyor, ancak bu sayının sürekli olarak artacağını tahmin etmek güç değil. Her geminin ateş gücü, hız ve dayanıklılık adı altında üç farklı özelliği var. Tabii ki her geminin hızı, ateş gücü ve dayanıklılığı farklılıklar gösteriyor ama aynı sınıfta olan gemiler genelde birbirine yakın özelliklere sahipler. Bununla birlikte gemiden gemiye farklı silahlar görüyoruz, umuyorum bol çeşitli olur ve stratejik anlamı olan şeyler eklerler. Oyunun metası ne kadar geç çözülürse ilk dönemleri o kadar keyifli geçecektir. Sonrası malumunuz, her rekabetçi oyunda olduğu gibi Squadrons'ta da robota bağlayarak oynamaya başlarız.

Bunun dışında oyunun ilerleme sistemi bildiğimiz gibi aslında. Oynadıkça seviye atlıyoruz, seviye atladıkça da gemilerimiz için yeni araç-gereçler, parçalar ve silahlar kazanıyoruz. Aynı zamanda gemimizi kişiselleştirmek için bir sürü seçenek ve kozmetik olacak deniyor. Oyunda bolca kozmetik bulunuyor ve aynı zamanda oynanışa etki eden ödüller ve bonuslar yer alıyor. Bunların hepsi de "oynadıkça" açılıyor. Mikro ödeme olmayacağı üzerine basa basa söyleniyor ve oyun da 60 değil 40 dolardan çıkış yapacak (yerel fiyatlandırması olmaz tabii muhtemelen EA olduğu için). Gönüllere su serpildi mi?

Siz yine de bana güvenmeyin, zira ben Battlefront II'den de umutluydum. EA Access'i olanlar oyun çıkış yaptığında hiçbir ekstra ücret ödemeden 10 saat oynayabilecekler. ■ **YASİN**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Motive Studios | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One

Diğerleri

Nintendo'nun Direct'inden çok bir şey çıkmadı bu sefer, Breath of the Wild 2'yi göremedik mesela. Diğer etkinliklere dâhil olmayan oyunlar arasına kattık kendilerini biz de bu seferlik.



Son-bahar 2020

MARVEL'S AVENGERS

Marvel's Avengers en son erteleme haberlerinden sonra uzuuunca bir sessizliğe gömülmüştü. O sessizlik geçtiğimiz haftalarda yayınlanan War Table yayınıyla birlikte bozuldu neyse ki; Crystal Dynamics arada biriktirdiği bütün bilgileri ve videoları teker teker üzerimize fırlattı bir anda (şaka yapmıyorum, yayın boyunca 4 ayrı alandan uzunca oynanış videoları gördük). Eh, çıkışına da bu kadar az kalmışken aradan geçen aylar Avengers'a yaramış mı bakalım.

War Table'ın gündemindeki ilk konu oyunun ana kötülerinden biri olan MODOK'tu. M.O.D.O.K. (Mental Organim Designed Only for Killing) çizgi roman hayranlarının da bildiği üzere çok koca kafalı ve zeki bir arkadaşımız olmakla birlikte aynı zamanda oyunda A-Day felaketi sonrasında Avengers'ı karalayıp dizginleri eline almaya çalışan A.I.M.'in de başındaki isimlerden. Zaten yine bu yayındaki ilk videoda da ileride Ms. Marvel olarak bileceğimiz Kamala Khan'ı A.I.M.'e katılmaya ikna etme çabalarını gördük (Birileri Marvel'a her ismin kısaltma olması gerekmediğini hatırlatabilir mi acaba?). Daha çok sinematik açıdan güçlü bu ilk videoda şikâyet edebileceğim fazla bir şey yok. Sinematik açıdan güçlü bir oyun oynayacağımıza dair bütün sinyaller yerli yerinde.

Amma velakin sonrasında gelen oynanış videolarında oyunun ilk duyuruluşundan beri süregelen bir sakillik, bir donukluk hâlâ mevcut gibi. Gerçi oyunu bizzat oynama şansı bulan basın mensupları oynanış konusunda nispeten olumlu konuşuyordu ama en azından ekran başında izlerken dövüşler o kadar akıcı gelmedi gözüme. Sunumda gösterdikleri Once an Avenger görevinde başrol Thor'daydı (sinematiğin girişinde haberi sunan Phil Sheldon'ın elindeki mikrofonda Daily Bugle logosu olduğu da gözlerden kaçmadı hani). Uçan, kaçan ve herkesi yıldırıma boğan Thor'un oynanışı aslında eğlenceli duruyor. Yeteneklerini de detaylı bir şekilde tanıttılar zaten: Mjölnir'i fırlatıp geri çekmeceler, takım arkadaşlarını geçici olarak ölümsüz yapmalar gırla gitti; daha sonraki kısımlarında ister menzilli saldırılara odaklanan ister yakın dövüşte uzmanlaşan farklı ağaçlara gidilebildiğine değinildi. Ama şüphesiz ki en dikkat çekici özelliklerinden birisi Thor'un "en güçlü" saldırısı olarak geçen Bifrost Köprüsü saldırısıydı. Bifrost'u düşmanının üzerine açtırmak gerçekten ilginç bir fikir… Ha, arada iki karakterin kombo olarak birlikte "bitirici" saldırı yaptığını da gördük; söylenene göre bu tarz bitirici hareketler düşmanlara çılgınca hasar vermede anahtar olacakmış.

War Table'ın sonraki odak noktası karakter kişiselleştirme seçenekleriydi. Karakterlerin yetenekleri ve kullandıkları zırhlar, silahlar farklı oynanış stillerinin ortaya çıkmasında önem taşıya-

cakmış. Her karakterin farklı farklı bir sürü oynanış stili ve şekli olacakmış. Bir diğer kişiselleştirme seçeneğiyse tabii ki işin kozmetik kısmı. Bu kozmetikler için Crystal Dynamics'in elinde neredeyse sonsuz bir kaynak var ve hayranlar arasında popüler görünüşlerin çoğu da oyunda olacak. Büyük bir kısmını direkt oyunu oynayarak, çeşitli görevleri başararak elde edebileceğiz fakat bir kısmı da ücretli olarak satışa sunulacak. Normalde hoşuma giden bir durum olduğunu söyleyemem ancak oyunun "game as a service" mantığıyla daha uzun yıllar devam edeceği ve yeni eklenecek kahramanların oyuna tamamen ücretsiz olarak ekleneceği düşünülünce bir yerden çeşmenin suyunun akması gerektiği de bir gerçek. Tek temennim kozmetik içerik satmanın cılkını çıkartmamaları ve oynayarak bir şeyler elde etme hissini korumaları bu durumda.



Yayının son ele aldığı kısımsa co-op ve War Zone'lar oldu. War Zone'lar yanınızda üç bilgisayar kontrolünde karakterle ya da üç oyuncuyla birlikte oynayabildiğiniz oyunda sürüsüne bereket bulunacak ve sıklıkla yenilerinin ekleneceği bir görev türü. Bilgisayar kontrolüne açmış olduğumuz ve kastığımız herhangi bir karakteri atayabileceğiz; dahası bu karakterlerin o görevde aldığı gelişmeler de biz yapmışız gibi hanemize eklenecek. Bu görevlere oyundaki üssümüz Hellicarrier'ımız Chimera'dan ulaşabileceğiz. Hem ana senaryoda hem de War Zone'da yaptığımız bütün görevler Chimera'yı nasıl geliştireceğimize, kimlerin bize üssümüzde eşlik edeceğine doğrudan etki edecek.

Doğrusunu söylemek gerekirse Marvel's Avengers çok da fena gözükmüyor. İlk duyurulduğundan beri oyuncuların geri bildirimlerini dikkate alarak yaptıkları düzenlemeler umut vadediyor. Hele bir de eğer söz verdikleri gibi oyunu uzun yıllar boyunca, ücretsiz bir şekilde yeni karakterlerle güncelleyerek hayatta tutmayı başarırlarsa hayallerdeki Avengers oyunu bu olabilir. Yine de ilk oynanış videosundan beri oynanış kısmında da bahsettiğim sakil kalan animasyonlar ve akıcı olamama durumu beni biraz endişelendirmeye devam ediyor. Umarım bu konudaki endişelerimiz yakında başlayacak olan beta testinde denediğimizde yanlış çıkar da süper kahramanlığın bir güzel tadına varabiliriz. ■ **CAN**

Avengers uzun süredir yakalamayı başaramadığı hype'ı bu ay bayağı bir yakaladı.



GOMU GOMU NO...
Pardon hatlar karıştı.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Crystal Dynamics, Eidos Montreal | **DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 4 Eylül 2020 (PC, PS4, X-One), Sonbahar 2020 (PS5, XSX)

POKÉMON UNITE

Pokémon serisi MOBA'sız kalmasın denilmiş olsa gerek, takım tabanlı taktik strateji oyunu Pokémon Unite duyurusu geldi. Switch ve mobil için çıkış yapacak olan oyun ücretsiz sunulacak ve çapraz oynama özelliğine sahip olacak. Ama tabii alıştığımız üzere, başlangıcı ücretsiz, sonrasında illa ki oyuncuların ceplerini yoklayacaktır :)

Oyun 5'e 5 oynanıyor ve doğrusu diğer MOBA'lardan çok da büyük farkları varmış gibi görünmüyor. Yine de tabii Pokémon serisine özgü dokunuşlara sahip, bu da Pokémon Unite'ı seriyi seven milyonlar için çekici hale getiriyor. Nedir bunlar? Mesela ormanda şurada burada vahşi pokémon'larla karşılaşabileceğiz. Veya yönettiğimiz pokémon oyun sırasında evrim geçirebilecek.

Oyuncular tabii Nintendo'dan daha büyük bir duyuru beklediği için (ve de duyuru videosu böyle küçük bir oyun için fazla gösterişli ve duygusal olduğu için) Pokémon Unite tepki topladı biraz. Yine de mikro ödemenin suyunu çıkarmazsa serinin popülerliğini de arkasına alarak ciddi bir popülerliğe ulaşma potansiyeli var gibi. Ama tabii telefonlar düşünülerek yapıldığı için çok gelişmiş bir oynanış da beklememek gerek. ■ **ENGİN**

TÜR: MOBA | **YAPIM:** TiMi Studios | **DAĞITIM:** Tencent
PLATFORM: Switch, Android, iOS | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -





2021

YS IX Monstrum Nox

Ys serisiyle alakam Ys VIII'le sınırlı ama o oyuna da cidden hayran kalmıştım. Gemimiz sadece doğa ve çok eski bir medeniyetinin kalıntılarının olduğu bir adaya vuruyordu ve inanılmaz bir keşif hissiyatı veriyordu oyun.

Serinin diğer oyunları normal medeniyet içinde geçiyor evet ama Ys'i böyle ıssız ve gizemli bir oyun olarak tanıdığımdan Ys IX'in şehirli mehirli bir oyun olduğunu görünce "yani çok var zaten şehirli mehirli RYO, keşke yine VIII gibi olsaymış" hissi yaşadığım doğrudur ama muhtemelen oyunu oynayınca yine çok seveceğim, biraz yabancıladım sadece. ■ **ÖMER**

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Nihon Falcom | **DAĞITIM:** NIS America
PLATFORM: PC, PS4, Switch

HALO INFINITE

Yeni konsol jenerasyonunun başlangıcını yaptıracak ve büyük ihtimalle de Halo serisinin kaderini belirleyecek oyun Halo Infinite hakkında elimizde ay sonlarına doğru yayınlanan mini fragman dışında bir şey yok şimdilik. O da zaten bir ses klipinden ibaret ve Halo Wars 2'de de başımızı dertten derde sokan Banished topluluğuyla kapışacağız gibi görünüyor Infinite'te. Temmuzdaki Xbox etkinliği için biraz da olsa heyecan yaptırmadı dersem yalan olur şimdi. ■ **SABRİ**



Sonbahar 2020

TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries, SkyBox Labs
DAĞITIM: Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX, One

Tony Hawk's PRO SKATER 1 & 2 REMASTERED

90'ların sonu 2000'lerin başı güzel yıllardı bee. MTV gençliği dönemi, herkes bi' rahat, bugünkü çoğu saçmalığın olmadığı ve dünyanın daha eğlenceli bir yer olduğunu düşünün. İşte o dönemin alametifarikası kaykay muhabbetiydi ve buralarda da gayet popülerdi. İlk PlayStation'a çok da iyi bir zamanlamayla çıkan Tony Hawk oyunları o dönemin ekmeğini bolca yemişlerdi ki ilk 2 oyun gayet de kalitelidir zaten. Havada kırk takla atarak o komboları dizmenin ve kafa göz yarmadan yere inmenin keyfini başka oyundan alamadık zaten sonrasında. İşte o oyunların yenilenmiş halleri uzaktan gayet keyifli durmakta ve eski modların tümü de pakete dâhil edilmiş. 4K ve 60 fps oynanış zaten bayağı ihya edecektir bizi ve dönemin müziklerinin değiştirilmemesi de gayet yerinde olmuş. Eğer mikro ödeme batağına çok saplanmazsa o günlerin neşeli enerjik havasını tekrardan solutacak denli iyi bir yenileme var gibi karşımızda. PC için Epic Store'a özel olduğunu da hatırlatmadan geçemeyeyim. ■ **EREN E.**



4 Eylül 2020

TÜR: Platform / Aksiyon | **YAPIM:** Vicarious Vision | **DAĞITIM:** Activision | **PLATFORM:** PC, PS4, One

PAPER MARIO The Origami King

Paper Mario serisinin 6. oyunu olan The Origami King, Nintendo'nun klasikleşmiş yaratıcılık + saf eğlence kombosuyla geliyor. "Kâğıttan yapılmış" oyun alanı, açık dünya elementleri ve keşfedecek birçok farklı mekân içerecek. Savaş sistemiyse serinin diğer oyunlarından farklı olarak, döndürülebilir halkalardan oluşan bir savaş alanı ve düşmanları sıraya dizmeye dayalı stratejik hamlelerden oluşuyor. Dev kalem seti, selobant gibi çok normal (!) boss'lar, kurtarılmayı bekleyen Todd'lar, çeşitli mini oyunlar derken, dopdolu ve rengarenk bir oyun var ufukta. ■ **İPEK**



17 Temmuz 2020

TÜR: RYO | **YAPIM:** Intelligent Systems | **DAĞITIM:** Nintendo
PLATFORM: Switch



Kasım 2020

XIII REMAKE

Orijinal oyun 'cell-shaded FPS' olarak nam salmış, kült oyunlar arasına adını yazdırmıştı. Yeniden yapımı da o yoldan gitmekle birlikte, beklenebileceği üzere daha hoş grafiklerle geliyor; ama bir yandan da çizgi roman havasını korumayı ihmal etmiyor. Hafıza kaybı yaşayan karakterimiz, Başkan'a suikastla suçlanmakta, haliyle bu meseleyi çözmesi lazım. Bunu ister önüne gelene mermi yağdırarak isterse de gizlilikle halledecek. Ama her hâlükârda yine keyif alacağımız bir oyun olacak gibi XIII Remake. Bir yıllık gecikmeyle, bu Kasım ayında göreceğiz artık. ■ **ENGİN**

TÜR: FPS | **YAPIM:** PlayMagic | **DAĞITIM:** Microids
PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch



Ağustos 2020 -ÇÇ-

BALDUR'S GATE III

İnternet son üç ayı Baldur's Gate III'ü eti senin kemiği benim diyerek eleştirerek geçiredursun, Larian bu vakti Covic-19 demeden oyunu eleştirileri göz önünde tutarak geliştirerek geçirmiş. Yine Haziran ayı içindeki tonla duyuru dâhilinde önce o dört gözle beklediğimiz erken erişim tarihine kavuştuk: Ağustos 2020. Muhtemelen… Eğer o arada oyunla ilgili ciddi bir problem çıkmazsa, Ağustos ayında oyunun ilk bölümünü gönlümüzce test edebileceğiz.

Bu nefis duyurunun hemen sonrasındaysa bir buçuk saatlik nefis bir canlı yayın yaptı Larian'ın patronu Sven Wincke. Bu yayın sırasında oyunda nelerin değiştiğine, geliştiğine yakından bakma fırsatı bulduk biz de bahaneyle.

Öncelikle Larian'ın eleştirileri ne kadar ciddiye aldığını gördük. Özellikle de Reddit'te oyunun sertçe eleştirildiği başlıca iki nokta değişmiş: İnisiyatif sıraları artık grup grup değil, şahsi olarak belirleniyor. Bu da masaüstü sistemdeki hâline daha uygun. Ancak mesela karakterlerinizin sıraları art ardaysa onların turlarını istediğiniz gibi birbirleriyle değiştirebiliyorsunuz -ki bu da savaş sistemine tatlı bir sinerji katıyor. İkinci büyük değişiklik oyunun diyalog sistemindeki geçmiş zamanlı anlatımın kalkmış olması. Açıkçası ben çok problem etmemiştim ama bir yandan farklı bir kipte yazılan diyaloglar garip gelmişti; yeni hâlinde daha alıştığımız ve çoğu RYO'da da olan geniş zamanda baştan yazılmış tüm diyaloglar. Bu iki yeniliğe ek olarak bir de oyunun arayüzünün daha derli toplu olduğu, Divinity stilinden biraz daha ayrılıldığını gördük. Sven yayın sırasında arayüzün daha da değişeceğini ve farklılaşacağını ekledi. Bu gördüğümüz de son hâli olmayacak yani.

Yayın sırasında Sven bolca Twitch chat'indekilerin fikrini aldı; farklı farklı seçimler yaptı. En büyük seçim izleyenlerin goblin kampını mı temizlemek istediği yoksa Underdark'a mı inmeyi tercih edeceklerine dairdi. Sven'in goblin kampı konusundaki ikna çabaları durumu neredeyse eşitlese de sonuç olarak Underdark'a inme kısmı baskın geldi.

Yine de Underdark'a inene kadar tonla yeni oynanış mekaniğinin de oyuna entegre edildiğini gördük. Mesela bir Larian yayını klasiği olarak Sven yine zarlarda bolca çuvalladı ancak önceden edindiği Inspiration özelliği sayesinde düşük attığı bir zarı tekrar atma şansına sahipti. Karakterimizin kafasındaki Mind Flayer larvası sayesinde çeşitli zihinsel komutlar verebildiğini gördük lakin bu özelliği her kullandığımızda larvanın bizim üzerimizdeki hâkimiyetinin biraz daha arttığı konusunda uyarıldık. Belirli durumlara aynı masaüstünde olduğu gibi çeşitli reaksiyonlar atayabildiğimizi gördük (yüksek bir yerden düşersem Feather Fall büyüsü kullan, yakına düşman gelirse menzile girdiği anda saldır vb.) Büyücülerin büyülerini üst seviyelerden yapabildiğini, mekânların çeşitli elementlerini yok ederek nasıl avantajlar kazanabileceğimizi gördük…

Ha, bir de ayrı bir paragraf açmakta fayda var ki: Kamp sistemi! Daha önceki yayınlarda ilk seviyeden nispeten mütevazı bir kamp alanı görmüştük. Sven'in dediğine göre bu yayında gördüğümüz kamp üçüncü seviyeydi. Kamp alanımız zaman içerisinde geliştikçe bize sunduğu seçenekler ve hatta karakterler de artacak. Doğrudan partimize katılmayacak olan bazı karakterler kamp alanında bulunarak çeşitli faydalar sağlayabilecek -ki bunlardan biri de Unutulmuş Diyarlar'ın meşhur tarihçisi Volothamp Geddarm'ın ta kendisi olacak! (Kendisini yayında da kısa bir an için görme şansına eriştik.)

Anlayacağınız Baldur's Gate III hayranların geri bildirimlerini de dikkate alarak tam gaz geliştirilmeye devam ediyor. Larian'ın üç ayda ilerlediği aşamayı görünce oyunun Ağustos'ta ve hatta çıkışında daha ne kadar gelişmiş olacağına dair umutla doluyor insan. ■ **CAN**

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Larian Studios | **PLATFORM:** PC



WASTELAND 3

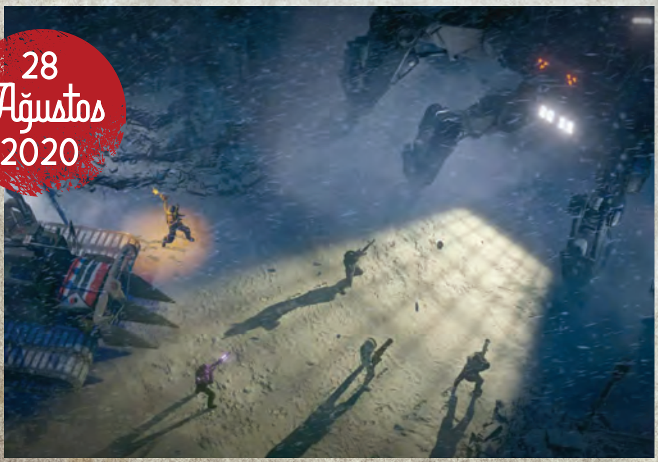
Wasteland 3'ün çorak topraklarına yapacağımız yolculuk için artık geri sayıma geçtik. "Yatçaz, kalkçaz, yatçaz, kalkçaz", bir de bakmışız 28 Ağustos gelmiş! Çıkış tarihi yaklaştıkça yeni bilgi ve fragmanlarla heyecanımızı diri tutan inXile, Summer of Gaming kapsamında yeni bir video gösterdi ve Colorado'nun ıssız arazilerinde dolaşırken kapışacağımız fraksiyonlardan bazılarını gördük.

Hiç de öyle sıradan mutantlarla, yağmacılarla falan karşılaşacağız diye düşünmeyin. Mesela kendisini Amerika başkanlarından Reagan sanan bir yapay zekâ tarafından yönetilen Gippers var; 80'lerden fırlamış giysiler giyen bu elemanların kampında gözlerinden lazer atışı yapan dev bir Reagan heykeli bile var. Gangster ve mafyalardan esinlenen The Hundred Families, aşırı kuralcı, "kanun biziz" diye dolaşan Patriarch's Marshalls ve diğerleri...

Her fraksiyon Colorado'nun geleceğini kendi açısından şekillendirmeye çalışıyor ve biz de kendimizi tüm bunların ortasında bulacağız. Wasteland 3 gümbür gümbür geliyor ve bizi acayip orijinal hikâyelerle doyuracağına da kesin gözüyle bakıyorum. ■ **ESER**

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** inXile Entertainment
PLATFORM: PC, PS4, X-One

28 Ağustos 2020



2020



KINGDOM HEARTS Melody of Memory

Kingdom Hearts serisinin 140'tan fazla şarkısını içeren, Theatrhythm serisine benzeyen bir ritim oyunu. KH serisinin müziklerinin hastası sayılmam ama bu oyunla kendilerini daha çok seveceğimdir kesin. Kısacası bu da böyle minik bir yan oy—DERKEN fragmanın ikinci yarısı başlıyor, Kairi'nin çocukluğuna dair sahneler, onun Final World'de gizemli bir tipe atarlanması falan… Ciddi ciddi bir ritim oyununda ana hikâyeyi ilerletiyorlar ya! Ne dengesizsin Square hakikaten :) ■ **ÖMER**

TÜR: Müzik | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PS4, X-One, Switch



2020

CHIVARY 2

"Yakın dövüş" dendiği zaman akıllara ilk olarak başarılı hack n' slash'lerin gelmesi çok normal. Ama benim istediğim şey izometrik ya da omuz kameralı değil karakterin gözünden dövüşe tanık olduğumuz oyunlar. Kendi adıma konuşmam gerekirse böyle bir oyunla ne yazık ki tanışamadım. Oynanışı güzel olsa konseptini beğenmiyorum, konsepti tam ağzıma layık desem oynanış yavan geliyor.

İlk oyun Chivalry: Medieval Warfare beni bu konuda yakalamış olsa da seçmiş olduğu orta çağ teması kendisini oynamamamdaki en büyük neden olmuştu, geleceğin adamıydım bir kere ben. E tabii ki Chivalry 2 de orta çağı kendine konsept bellemiş. Şu an için çok da modern bir oyun hissi yaratamadı Chivalry 2 bende. Görsellik iyi dursa da vuruş hissi konusunda bence gelişmesi gerekli. ■ **CEVDET**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Tom Banner Studios
PLATFORM: PC, PS5, XSX, PS4, X-One





2 Ekim 2020

CRASH BANDICOOT 4
It's About Time

Tüm platform oyunlarını eşit severim ama Crash Bandicoot'ları daha eşit severim. Durum böyle olunca yepyeni bir oyunun duyurusuyla çıldırmam, kafayı yemem, heyecandan ölmem gerekli değil mi? Crash'in orijinal ilk üç oyunun yenilenmiş sürümüne bile çok fazla heyecanlanmıştım ama neden bu sefer böyle olmamıştı ki?

Bir kere her şeyden önce oyunun sızmış olması heyecanımı baltalayan en büyük şey oldu. Sızıntıların artık bir pazarlama stratejisi olduğunu düşündüğüm için Crash'in böyle bir şeye ihtiyacı var mı diye sorguladım hep. En sıradan oyuncudan, en hardcore oyuncuya kadar herkesin tanıdığı bu turuncu maskot için böylesine bir "heyecan ölçer"e gerek var mıydı?

İkinci olarak da 4'ün direkt olarak PS1 dönemindeki oyunlarının devam oyunu olarak karşımıza çıkması. Kaliteleri tartışma konusu ama PS2'lerde, PSP'lerde çıkan bütün o oyunları reddedip serinin 1998'den devam etmesi de kafamda bol bol soru işareti yaratmadan edemedi.

Tüm bunlara rağmen her ne kadar Vicarious Visions'ın geliştirici koltuğuna oturmasını istesem de Spyro'nun yenilenmiş sürümünde başarılı bir iş çıkaran Toys for Bob'a da güveniyorum. Çok kısa oynanış görsek de eklenen farklı maskeler sayesinde çeşitlilik artacaktır. Bölüm çeşitliliği konusunda da oyunun iyi iş çıkarmasını bekliyorum. Oyunun 60 dolarlık fiyat etiketi de moral bozsa da göreceğimiz kalite anlamında güven veriyor. ■ **CEVDET**

TÜR: Platform | **YAPIM:** Toys for Bob | **DAĞITIM:** Activision | **PLATFORM:** PS4, X-One

GUILTY GEAR STRIVE
Ramlethal

Uzun soluklu serilerden Guilty Gear'ın yenisi Strive daha fiyakalı grafikler ve daha hızlı bir oynanışla gelecek. Yeni kombo sistemi daha çok çeşit yaratacak lakin her vuruşun hasarı da arttırılmış. Bu durum betada tutmadı ve ince ayarlar şimdiden yapılmaya başlandı bile. ■ **EREN E.**



2021

TÜR: Dövüş | **YAPIM / DAĞITIM:** Arc System Works
PLATFORM: PS4

2021



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD DX

Efsane geri döndü diyorlar, bilmem sizler ne düşünürsünüz :) Eskilerin meşhur platform oyunlarından Alex Kidd, serinin yenilenen ilk oyunuyla yeni nesille buluşmaya hazırlanıyor. Sonic öncesinde Sega'nın maskotuydu kendileri. Ama yaklaşık 30 yıldır (epey olmuş yahu!) ortalarda yoktu.

Yeniden yapımda yeni bölümlerin ekleneceği, orijinal oyunu tecrübe etmek isteyenler için bir retro mod bulunacağı ve alternatif boss savaşlarına yer verileceği açıklanmış durumda. 80'lere ışınlanmak için bir fırsat daha geliyor, bakalım bu sefer nasıl olacak. Sega bu işi sevdi sanki. Sırada hangi oyunlar var merak ediyorum. ■ **ENGİN**

TÜR: Platform | **YAPIM:** Merge Games, Jankenteam
DAĞITIM: Merge Games | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch



CYBERPUNK 2077

Yılın Cyberpunk 2077 bilgi bombardımanına tutulduğumuz dönemine yine gelmiş bulunuyoruz. Oyunun bir büyük, bir de küçük erteleme yaşamasının sonucu, çıkış öncesinde daha fazla detaya kavuşmamız olacaktı elbette.

Oyunun iyi olacağına emin olan, bunun verdiği rahatlıkla ilginç bir şekilde oyuna heyecan beslemeyen bir ruh hali içerisindeydim. Ancak Night City Wire isimli programın girişinde yayınlanan aksiyon dolu, bin bir çeşit şey gösteren fragman bitip, sunucumuz "bu fragman oyunun giriş kısmından öteye görüntü barındırmıyor" deyince bana bir şeyler oldu. O giriş kısmı denilen şey oyunun ilk yarısını kapsamıyorsa eğer, oyuna harcanan emeğin haddi hesabı yok demektir. Kaç farklı mekân, kaç farklı karakter, kaç farklı aksiyon sahnesi var o kadarlık parçada be kardeşim... En son RDR2 bizi hem ölçek hem de prodüksiyon kalitesiyle bu kadar şımartmıştı, Cyberpunk da ondan aşağı kalmayacak herhalde...

Yenilenen gazı bir yana, The Gig isimli fragmanın ardından oyunda önemli yer kapsayacak bir mekaniği, Braindance'i uzun uzadıya görme şansı yakaladık. Cyberpunk dünyasında başkalarının anılarını, üzerinde değişiklikler yaparak veya olduğu gibi yaşamaya verilen isim Braindance. Kullanım alanı epey geniş, anı sahibi yaşarken bilinç üstüyle fark ettiğinden çok daha fazla duyusal veri kaydı aldığı için belli olaylara dair ipucu toplamak için de kullanılabiliyor ki bizim oyun sırasında onunla yapacağımız da bu olacak. Batman: Arkham Origins ve Knight'ta gördüğümüz ileri geri sarıp belli objelere odaklanabildiğimiz dedektiflik sekanslarının daha gelişmiş ve detaylı hali diyebiliriz şimdiye kadar gördüğümüz kadarı için. Dükkân soyarken ortağı tarafından vurulan bir vatandaşın önce gözünden olayı tecrübe ediyoruz, ardından da durdurma, yavaşlatma, geriye alma, serbest kameraya geçme gibi imkânlarımız sayesinde olaydan alacağımız veriyi alıyoruz. Braindance'le beraber, normal oyun ve Netrunning kısımlarının üzerine üçüncü bir oynanış katmanı görmüş oluyoruz bu sayede.

Oyunda epey önemli olacağı belli olan ve direkt Cyberpunk 2020 masaüstü oyunundan kopup gelmiş bir karakteri de dünya gözüyle gördük: Adam Smasher. Johhny Silverhand'i hakkın rahmetine kavuşturan kişi oluyor kendileri. Organik bedende sibernetik geliştirmelere değil tamamen metal vücuda sahip olan ve Arasaka emrindeki Smasher'ı Silverhand'le etkileşime girerken görecek miyiz merak ediyorum.

Bir de CD Projekt Red'in basın mensuplarına oynattığı kısımdan anlatılanlar var elde. Oyuna el sürme şansına erişmiş olan herkesin dibi düşmüş durumda. Seçtiğimiz "Life Path" uyarınca oyunun ilk yarım saatlik kısmının tamamen farklı ilerlemesi, karakterimizi cinsel organ boyutuna kadar özelleştirebildiğimiz bir başlangıç ekranına sahip olması, Night City'nin kısıtlı ön inceleme sürümündeki kısmının bile gez gez bitmemesi gibi pek çok detay uçuşuyor havada. Harita boyutunun GTA V'in Los Santos'undan çok da eksiği olmadığını ortaya çıkaran karşılaştırmaları internette bulmak mümkün. Oyunu oynama şansına erişenler, doğal olarak her binaya girilemediğini ancak oyunun içerik olarak epey yoğun olduğunu onaylıyorlar. Silahlı çatışmaların da araç kullanımının da hissiyat olarak başarılı olduğu söyleniyor. ■ **ONUR**



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** CD Projekt Red | **DAĞITIM:** CD Projekt | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One
ÇIKIŞ TARİHİ: 19 KASIM 2020 (PC, PS4, X-ONE), 2021 (PS5, XSX)

153

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Another Brick in the Mall	7	-
Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered	8	71
Cloudpunk	6	74
Crucible	5	56
Deep Rock Galactic	7	84
DJMax Respect V	8	-
Filament	6	81
Gears Tactics	9	81
Iratus: Lord of the Dead	8	77
Iron Danger	7	73
Legends of Runeterra	8	88
Mafia II - Definitive Edition	7	72
Maneater	8	70
Minecraft Dungeons	8	70
Mortal Kombat 11: Aftermath (DLC)	6	74
Moving Out	8	78
Nimbatus	7	-
Old World (EE)	-	-
Playne	7	-
Predator: Hunting Grounds	4	56
Saints Row: The Third Remastered	7+	70
Snowrunner	7	81
Streets of Rage 4	8	84
Wintermoor Tactics Club	7	81

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

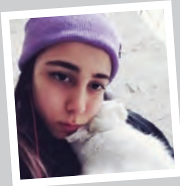
İNCELEMELERDE BU AY

	SAYFA
Beyond Blue	73
Command & Conquer - Remastered Collection	94
Darkest Dungeon: The Butcher's Circus (DLC)	101
Dead in Vinland (GKN)	103
Desperados III	74
Disintegration	72
Fell Seal: Arbiter's Mask - Missions and Monsters (DLC)	101
Golf With Your Friends	93
Heartstone: Trial by Felfire (Upd.)	100
Persona 4 Golden	86
Pokémon Sword: The Isle of Armor (DLC)	96
Song of Horror	97
SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom - Rehydrated	76
The Elder Scrolls: Blades	77
The Last of Us - Part II	62
The Outer Worlds	100
Timelie	88
Torchlight III (EE)	102
Valorant	78
Waking	89
Warframe: The Deadlock Protocol (Upd.)	98
Xenoblade Chronicles - Definitive Edition	90
Ys: Memories of Celceta	92





OGZ TAKIMI



GÜLHİS CANPOLAT

Bakın biliyorum. Bıktınız. Ben de bıktım. Marketten aldığım bulgurun paketini bile yıkamaktan yıldım artık. Ama gözünüzü seveyim, canınız artık çok sıkıldığı için sanki korona bitmiş gibi davranmaz mısınız? Bu insanlar hep bana mı denk geliyor yaa? Neyse, son zamanlarda -özellikle böyle tıp ve aşı karşıtı tiplere- özel olarak sinirliyim ve patlayacak yer arıyorum. İnternette insanlarla tartışmama çok az kaldı. Birisi beni durdursun.

SAYILARLA

3
Bitirdiğim Coursera kurslarının sayısı.

7
İnternetten ihtiyacım olmayan şeyler sipariş etme sayım.

5
Başladığım ve bitirmediğim sanatsal aktivitelerin sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

■ **LAKEVIEW VALLEY:** "Stardew Valley'in seri katillisi oyun yapalım" nasıl bir kafadır?! Ama komik ve eğlenceli olmuş LV. Hem çok uzun değil hem de birden fazla ilginç sonu var. Öyle olunca da "hmm, şu adamı öldürsem ama bunu öldürmesem" diye diye bayağı bir vakit geçirdim başında.

■ **AC: ODYSSEY:** Bu oyuna başlamak bir türlü nasip olmamıştı. Karantinadan istifade oturup böyle 100 küsur saatte bitirdim. Hâlâ daha sağda solda geziniyorum. Işıl ışıl deniz, parıldayan güneş, pembe ışıklı tek boynuzlu atım...

■ **DREAMS:** Evet Dreams'in kendisi bir oyun değil belki ama dünyanın sonu gelmeyeyazarken insanların yaptığı çirkin Sünger Bob animasyonlarını seyretmenin de ilginç bir keyfi var doğrusu.



İHSAN C. ASMAN

İnsanlar aylardır karantina/kapanma muhabbeti yaparken, ben bayağı şanslı bir şekilde uzaktan izledim süreci. Evet, kapanma Finlandiya'da pek yaşanmadı, hatta eşim doktor olmasa gaza gelip kendi kendimize kapandığımız o iki hafta bile olmayacaktı muhtemelen. Hani Mart'tan bu yana yaşadığım şehirde sadece iki tane maskeli insan gördüm diyeyim de anlayın durumun rahatlığını. Şu an burada mücadele ettiğimiz şey daha çok 30 dereceye varan sıcaklar. Onda da Baltık Denizi'nin serin suları imdadımıza koşuyor. Havalar böyle güzelken (denize girilebilir diye de okuyabilirsiniz) oyun oynamak için ortalığın biraz serinlemesini beklemek ne kıyak şeymiş yahu. Bir de hanımla sebze, meyve ve değişik ot türleri yetiştirmeye başladık, o da tatlı bir aktivite bayağı.

SAYILARLA

11
Steam'de Worms WMD ve Worms Armageddon oynama sürelerim arasında kalan saat farkı.

27
Ön siparişle aldığım üçüncü oyun olan Cyberpunk 2077'ye ödediğim meblağ (euro cinsinden).

4
İlk tohumları toprağa verdikten bu yana geçen ay sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

■ **SOMA:** OGZ Takım'da ilk önerdiğim oyundu Soma. Demin Steam indirimleri kapsamında 4 küsur liraya düştüğünü görünce tekrar önereyim dedim.

■ **BLACK MESA:** Uzun süredir beklenen Xen güncellemesi de çıkmışken tekrar eski günlere dönmek isteyenler için.

■ **CASTLE OF ILLUSION:** Bir nostaljik öneri daha. Platform sevin yeter.


KAPAK
PS4
THE
LAST
OF US
PART II



ÖTEKİNİN HİKÂYESİ

YAZAN
C. SERPİL ULUTÜRK

Bir oyunu oynarken bir yandan da kafamda yankılanan düşüncelerden derli toplu cümleler kurmaya çalışmak gibi istemsizce gelişen ama zaman içinde iyiden iyiye reflekse dönüşen bir huyum var. Duvardan atlamaya çalışırken takılan karaktere "Hay ben senin!" değil, "Çok daha iyisini yapabildiğini bildiğiniz bir karakteri bir duvar dibinde çaresiz görmek insanı üzüyor" diyen bir iç ses benimki. Uzun zamandır oyunlar hakkında yazmanın getirdiği bir rahatsızlık olsa gerek... *The Last of Us Part II* oynarken en çok bu iç sesle mücadele ettim. Otuz saate yakın süren bir oyunun her anında anlatmaya, cümle kurmaya değer bir şeyler olması, bildiğim bütün kelimeleri yuttu sanki. Çok daha iyisini yapabildiğini bildiğim bir Serpil'in, oyundaki herhangi bir çatışma anını hikâyeleştirmeye çalışırken "İnanılmaz!"dan başka söz bulamayışını görüp üzüldüm. Bu oyun beni "bu şey anlatılamaz" fikrine ikna etti. Yıllardır şu oyunun incelemesini yazacağım günü bekledim ve oyundan ilk darbeyi daha bu aşamada aldım. Hadi yaz bakalım bu deneyimi spoiler falan vermeden, nasıl yazıyorsun...

The Last of Us Part II, bizimkinden daha gelişmiş, uzak bir gezegenin dünyamıza küçük bir şakası (diye tahmin ediyorum). İlk oyunun bıraktığı kalıcı izleri derinleştirmekle kalmayan, sıra dışı bir anlatım tekniğiyle çocukluk anılarınızı silip yerine üç günlük bir Seattle yolculuğundan travmatik sahneler kaydetmenize neden olan, ömür boyu sizinle yaşayacağını hissettiren bir hikâye. Daha inandırıcı gelecek şekilde söyleyeyim: Bu, inanılmaz bir oyun!

Joel ve Ellie'nin mevsimler boyunca süren yolculuğunu hatırlıyor musunuz? Uzun ve karanlık bir yoldu, karakterlerimizle birlikte biz de tükenmiştik. Yeni oyun, o yolculuğun beş yıl sonrasında geçiyor. Joel'in kardeşi Tommy'nin Wyoming'de kurduğu Jackson kasabasında yerleşik hayata geçmişiz. Küçük, korunaklı bir düzen içinde, mutlu denemeyecek ama en azından bir parça huzurlu bir yaşamımız var. Arada bir devriye görevine çıkıyor, hem virüslülerin hem de çetelerin güvenli bölgeye sızmamasını sağlıyoruz, bu da bizim için gündelik bir mesele. Evet, hikâye bu kadar... Ellie hoşlandığı kızla öpüşüyor, barda bu yüzden tatsızlık çıkıyor, Joel gitarıyla yeni şarkılar yazıyor, grafikler falan çok güzel, ve kapanış.

Bir yanım gerçekten bu anlattığım gibi olsun, 2038'de hâlâ homofobik tiplerle uğraşmak zorunda kalıp üzülmekten başka derdimiz olmasın istiyor ama tabii ki öyle değil, *The Last of Us Part II* zalim bir oyun. Ellie'yi karlar altındaki bu küçük cennetten koparıp yeniden yollara döküyor. Bu kez Joel'in yanındaki küçük çocuk değil Ellie, ana karakter. Yanındaysa Dina var; önceki yıl yayınlanan fragmandan Ellie'yle dans edişini hatırlayacağınız o genç kadın.

ELLIE'NİN YOLU

İlk oyun bir kaçış hikâyesi anlatıyordu ve bizi ne istediğimiz konusunda asla (pardon, oyunun sonundaki kısma kadar) tereddüte düşürmüyordu. Başlıca görevimiz ve isteğimiz hayatta kalmaktı. Bu kez durum farklı ve oyunu zalim yapan yanı da burası. Bir intikam yolculuğundayız. Ne pahasına olursa olsun intikam almak isteyen bir ana karakterimiz var ve artık adaletin bir önemi yok. Bu da size klasik düşmanlarla çatışmanın dışında bir çatışma alanı daha açıyor, karakterle onu yöneten siz arasında sürekli bir iç çatışma hali... Elinizdeki kontrol cihazını atıp "ben bunu yapmak istemiyorum" diye birkaç dakika odanın içinde turlamanıza neden olacak anlar yaşıyorsunuz, dürbünlü tüfeğin tetiğine basarken gözünüzü kapatmak zorunda kalıyorsunuz. Şurayı bari saklanarak geçeyim deseniz, oyun sizi geri dönüp tek tek herkesi öldürmeye zorlayabiliyor. Ve tüm bunları hayatta kalmak için değil, daha karmaşık hesaplarla yapıyorsunuz. İşin fenası tüm bu süreç öylesine doğal bir şekilde gelişiyor ki, artık oyun oynayan biri değil o dünyanın parçasısınız, yaptıklarınız ve başınıza gelenler gerçek izler bırakıyor zihninizde. Oyun size fikrinizi sormuyor, seçim hakkı tanımıyor ama tüm yaptıklarınız hakkında daha kötü hissetmeniz için elinden geleni de ardına koymuyor. Bu noktada tek kurtuluş yolunuz, oynadığınız karakterle kendinizi özdeştirmemek, bu hikâyenin kahramanı değil izleyicisi olduğunuzu hatırlamak. Ancak o zaman derin, iz bırakan, hırpalayan ve hayranlık uyandıran bir deneyim olarak *Bölüm II*'nin tadına varabilirsiniz. Çok hoş, böylece oyunun tek cümlelik tam çözümünü de araya sıkıştırmış olduk.

"Oyun gibi hissettirmemek" Naughty Dog'un en iyi bildiği işlerden biri. *Uncharted* serisi boyunca da, ilk *The Last of Us*'ta da bunu defalarca kanıtladı. Sizi kendi dünyasına çekip o dünyanın kuralları içinde hem duygularınızı hem

ÇEVİRİ VE SESLENDİRMELER

Sony'nin oyunlarını Türkçeleştirme konusunda nasıl titizlendiğini önceki oyunlarından biliyoruz. Bölüm II de sevdiğimiz seslendirme sanatçılarından kurulu bir kadroyla yine son derece profesyonel bir şekilde dublajlanmış. Eğer filmlerinizi, dizilerinizi orijinal dilinde izlemeyi tercih ediyorsanız muhtemelen burada da Türkçeyi tercih etmeyeceksiniz ama çıkarılan işin kalitesini görmek için bir şans verebilirsiniz. Fikir edinmek için ben de öyle yaptım ve gördüğüm kadarıyla çevirilerin doğallığını kaybettiği yerler olmasına rağmen seslendirmelerdeki duygu akışının bunu bir nebze kırdığını düşünüyorum.

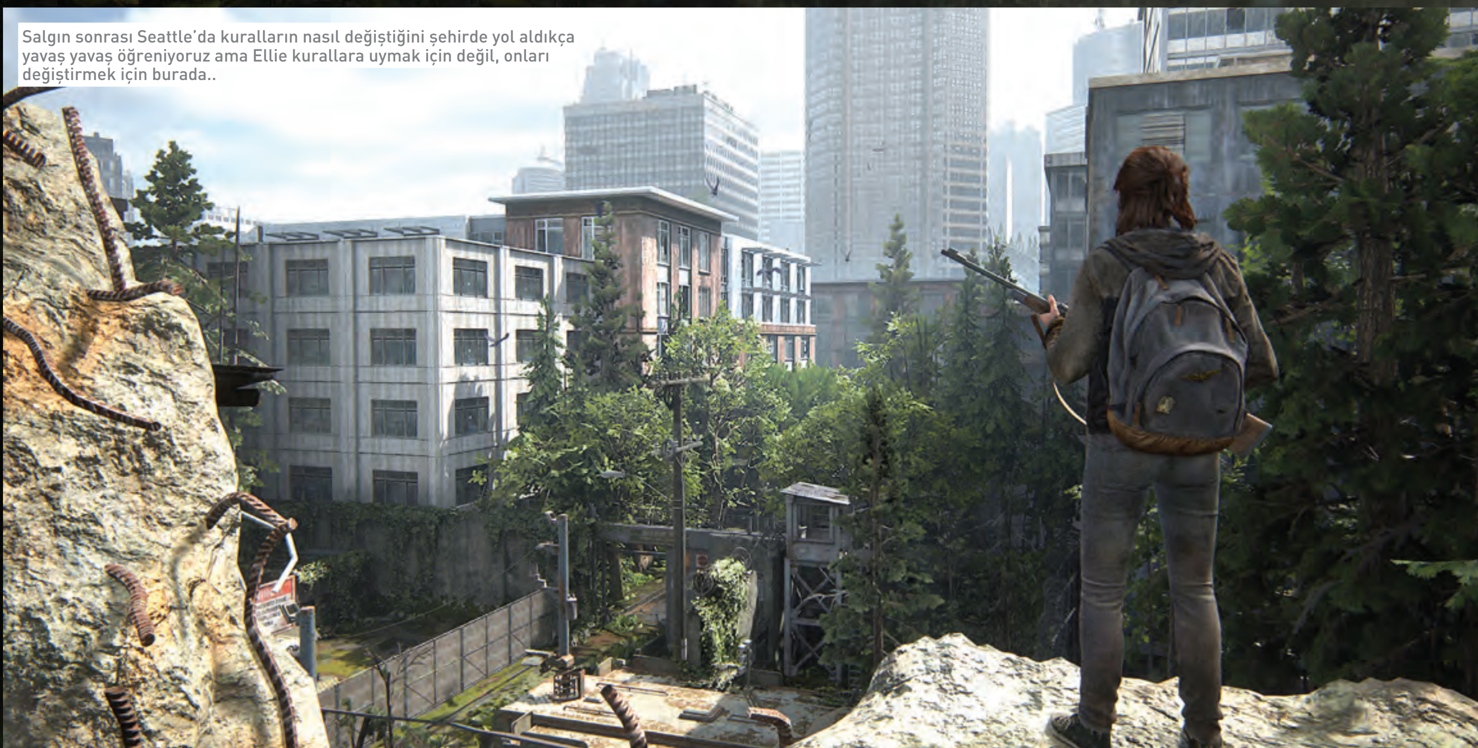
düşüncelerinizi sınamak konusunda özel bir hüneri var Naughty Dog oyunlarının. Öyle olmasa ilk oyunun sonunda Joel'in yaptıklarını affeder miydik? Ne bileyim, bencil, eli kanlı bir katil olarak mı yoksa muhteşem bir baba olarak mı iz bırakırdı? Halen oynamamış olanlar vardır diye üstü kapalı geçiyorum ama ahlaki bir sorgulamayı fazlasıyla hak eden bu finali hatırlayan herkese *Bölüm II*'nin de yine bu sert dünyada geçtiğini, yine sert kurallarla oynandığını hatırlatmak lazım. Joel'in o hastanede verdiği kararın tetiklediği bir sürü acı olayı üst üste yaşamaya hazır olmalısınız.

CEKETİN DÜĞMESİNDEKİ İPLİĞİN KOPUK UCUNDAKİ DÜĞÜM

Ellie ve Dina'ya dönelim. At sırtında başlayan yolculuğumuzun ilk anlarından itibaren oyunun kendine âşık eden yeni detay seviyesiyle tanışıyorsunuz. Yüz ifadelerinden tutun da bir yere tırmanırken yardımlaşma şekillerine, tehlikeli bir bölgeye girdiğinizi ufacık diyalog parçalarıyla hissettirmelerinden kötü giden bir çatışma sonrasındaki tepkilerine kadar oyundaki karakterlerimiz hep doğal, şaşırtıcı bir tepki ve hareket çeşitliliğine sahip ve dolayısıyla da şimdiye dek görmediğimiz kadar canlı.

Ufak tefek davranış alışkanlıkları bile unutulmamış. Kimisi sürekli omzunu ovuyor, kimisi alnını siliyor, kimisi saçını düzeltiyor... Karakterlerin konuşmalarına daima beden dilleri de eşlik ediyor. Tartışırken, gevezelik ederken, sorgularken ya da yalan söylerken bunu duruşlarına, el kol hareketlerine, mimiklerine yansıttıklarını görebiliyorsunuz. Bunlar sadece karakterleri birkaç dakika izleyerek fark edebileceğiniz detaylar. Bir de oyunun bunun dışında kalan yüzde 95'lik kısmı var ki, hiç abartmadan söylüyorum, o kısımda da detay zenginliği tam olarak bu seviyede. Ne bileyim, terk edilmiş bir evdeki odalardan birinde, kenarda kendi halinde duran bir sepet dolusu temiz çamaşırı inceleyin mesela... Hayır içinden bir şey çıkmayacak ve hayır o sepet orada olmasa bırakın oyunun dünyasını, o odacıktan bile hiçbir şey eksilmeyecek. Ya ben bu detayı incelemeye yazdığım için bile satır kaybettiğime yanıyorum fakat Naughty Dog'da o sepeti doldurmakla görevli bir tasarımcı var ve acımamış... günlerce tasarlamış. Bir de bunun animasyon boyutunu düşünün. Ellie'nin yara bere içindeyken üstünden tişörtünü çıkarmaya çalıştığı bir sahne var, belki GIF'ini falan görmüşsünüzdür. Tek eliyle sırtına uzanışı, canı yandığı için tişörtü yakalayamayışı, o tişörtün kafadan çıkarken aldığı şekil, saçlarla tişörtün birbirine girmemesi, grafiğin gerçeğe dokunacak kadar yaklaşması... Böyle bir teknik başarı bir oyun için gerçekten fazla.

Oyunda böylesi detaylar bir elin parmaklarıyla sayılabilir olsa beni şuracıkta linç edebilirsiniz "her şeyi bırakmış tişört animasyonu, prop çamaşır sepeti övüyor" diye, hiç sorun değil. Fakat ben sadece aklıma gelen minicik anlardan bahsediyorum, bu minik anların toplamından oluşan bir oyun *The Last of Us Part II*... Muhtemelen her birinin üstünde haftalarca çalışılmış ve oynarken çoğunu fark bile etmediğimiz on binlerce detaydan... Aslında bir de zaman zaman bulmacalarda yardımımıza koşan ipler ve kablolar var ki onların da amaçları dışındaki kullanımları internette fenomene dönüştüğü için bir de ben övmeyeyim artık. Ama yeri gelmişken, oyun içinde uzun bir kablo bulduğunuzda gidip hemen prize takmak yerine bu kabloyu nerelere dolayabilirim, nasıl saçmala-



Salgın sonrası Seattle'da kuralların nasıl değiştiğini şehirde yol aldıkça yavaş yavaş öğreniyoruz ama Ellie kurallara uymak için değil, onları değiştirmek için burada..



Seraphite, diğer adıyla Scars tarikatının hem felsefesi hem savaş taktiği kendine has. Etrafta ıslık sesleri duymaya başladığınızda bilin ki onların bölgesindesiniz ve fark edildiniz.

tırım diye mutlaka denemeler yapmanızı önermeliyim.

Detayları boş verip bir de büyük oynadığı yerlere bakalım oyunun. Çizgisel olarak ilerlediğiniz bir oyunda girip çıktığınız yerlerin açık dünya oyunlara göre daha detaylı, daha çeşitli ve çoğunlukla da bir amaca yönelik olmasını beklersiniz, bu doğal. *Bölüm II* de çizgisel bir oyun olarak bu konudaki beklentilerinizi eksiksiz karşılıyor, tek fark girdiğiniz bazı yerlerin oyunu ilerletmeye yönelik olmaması, Naughty Dog bu kısımlarda artık işi şova dökmüş sanki, örneğin bir sinagogu öylesine geziyor, biraz soluklanıyor, Dina'nın ailesine dair biraz geriplan hikâyesi öğreniyor ve "acaba bununla niye uğraşmışlar" diye hayret ederek çıkıyorsunuz... Her mekân kendi kullanımına uygun olarak ve özgün şekilde tasarlanmış. Söylememe gerek var mı bilmiyorum, bir girdiğiniz yerin kopyasını başka bir yerde görmüyorsunuz. Sadece büyük yapılar değil; apartman daireleri de, küçük restoranlar da, girebildiğiniz depolar da birbirinden farklı ve gerçek. Bir yapı markete giriyorsunuz mesela, forkliftinden bahçe malzemelerinin satıldığı açık alanına kadar bildiğin Bauhaus, yağmalanmamış olan her şey yerli yerinde. 2038 yılının Seattle'ıysa felaket sonrasına dair film ve oyunlarda görmeye alıştığımız üzere dağılmış asfalt parçalarının arasından doğanın fışkırdığı, otoyolların botanik parka benzediği, insan izlerinin yavaş yavaş silinmeye yüz tuttuğu bir yer. Göze güzel görünse de elbette hiç tekin değil bu ıssızlık. Önce virüslüler, sonra belli bölgeleri kendi kontrolü altında tutmaya çalışan farklı gruplar, zaman zaman da bunların ikisinin ya da hepsinin birbirine girdiği alanlardan sağ salim çıkmak hiç kolay bir iş değil. Ama oyundaki zorluk ayarı bile dümdüz olmadığından (tek tek tercihinizi yaparak zorluğu değiştirdiğiniz pek çok ayar var) sıkıntı seviyesini kişiselleştirebiliyorsunuz.

İlk oyundan bu yana virüslüler çok büyük değişiklikler geçirmemiş, tek tek anlatmayacağım türlerini. Bildiğiniz gibiler, ortalıkta rahatsız rahatsız sesler çıkararak ve aç biilaç gezmeye devam ediyorlar. Yeni bir tür olarak shambler'lar (aksaklar) eklenmiş. Daha doğrusu Boston'da tanışıp nefret ettiğimiz bloater'ların nemli Seattle ikliminde yetişen daha yabani bir türü bunlar. Her tarafları sporla kaplanmış ve üstlerinde açmaya başlamış spor çiçeklerini koparıp asit bombası olarak üstümüze atıyor manyaklar. Neyse ki sayıları çok değil ama karşınıza bir shambler çıktığında o ana kadar topladığınız tüm değerli mühimmata veda edebilirsiniz. Shotgun mermilerinize kıyamıyorsanız bol bol molotof kokteyl üretmek de bir seçenek ama öldürmek için yeter mi, emin değilim. Bu türlerin dışında bir de Rat King var ama onunla bizzat tanışmanız daha hoş olacaktır, çok feyizli bir mantar evladı kendisi.

DÜŞMAN: BANA BENZEMEYEN HER ŞEY

Asıl düşmanlarımızsa insanlar... Oyunun senaryosundaki gerilim tümüyle farklı amaçlara sahip insan grupları üstüne kurulmuş olduğundan vaktimizin

TEK SEFERLİK GİBİ GÖRÜNSE DE TEKRAR TEKRAR OYNANABİLECEK BİR OYUN OLMUŞ PART II.



Dina ve Ellie bazen sırt çantalarını doldurup detaylarını çok da planlamadıkları bir tatile çıkmış, keyfi yerinde iki üniversite öğrencisi gibi, bazen de dünyanın en depresif ikilisi.

GEÇMİŞİN İZLERİ

Ellie'nin sağ bileğinden dirseğine kadar uzanan dövmesinin, kolundaki ısırığın izini saklamak için olduğunu biliyorduk. Virüse dirençli olduğu duyulsa başına bin tane yeni bela açılacağı için Ellie ve yakın çevresi bu büyük sırrı her şeyden iyi saklamaya devam ediyor. Peki "Dövmenin anlamı ne?" diye soranlara ne diyecek karakterimiz?

"Güve" deyip geçebilir çünkü öyle (etrafındaki eğreltiotu dalını saymazsak) ama bir taraftan da oyunun konseptinde bu sevimsiz hayvancığın önemli bir yeri var. Işığa uçup ölmeleriyle meşhur güvelere, ilk oyundaki Firefly'la (Ateş Böcekleri) benzerliklerini bir yana koysak bile, epey anlam yüklenmiş durumda. Neil Druckmann bir röportajında güvelerin "ölümü ve içgüdüsel davranışı" sembolize etmesinden bahsediyor, "takıntılı ve ucunda ölüm olan bir şekilde ışığa doğru çekilme, ışığı takip etme" fikrinin oyunda da yer tuttuğunu söylüyor. Oyunun yükleme ekranında ışığa uçan güvelerin kullanılmasının arkasında da aynı fikir var. "Bir hikâyede görebileceğiniz en iyi sembolizm örneklerinden" diyor Druckmann, "hem hikâyeyle, hem temayla, hem de oyundaki ilişkilerle ilgili, hepsine dair bir öğe."

Oynayanlar fark etmiştir sanırım, flashback'lerde henüz dövmenin yapılmadığı, yapılmaya başlanmış ama renklendirilmediği zamanları da görüyoruz. Oyun özellikle göstermiyor tabii, siz fark ederseniz görüyorsunuz. Yapım aşamasında neye benzediğini merak edenler baksın.

büyük kısmı da insanlarla savaşarak geçiyor. Farklı grupların bölgelerine sızıp içeride ne kadar insan varsa öldürmekten sorumluyuz (bir de eğitimli köpekler var ama o apayrı bir travma, daha sonra anlatacağım kalbim yeterse). *Bölüm II*'nin daha tartışmalı bir oyun olmasının sebeplerinden biri de bu sanırım. Bir tarafta Seraphite var, Tanrı'dan uzaklaşmış her ruhun çürümüş olduğuna ve ancak ölümle saflaşacağına inanan, bu insanları öldürerek kendilerince kurtaran kafası dumanlı bir tarikat. Diğer yanda Washington Liberation Front (WLF), yani Kurtlar (Wolves) var. Salgın öncesi şartlara geri dönmek, yeni bir "normal" bulmak için çabalayan, bunun için de kendisinden olmayan herkesi yok ederek hâkim olduğu alanı genişletme yolunu seçmiş silahlı, askeri disipline bağlı bir başka grup. İlerleyen kısımlarda tanışmak zorunda kalacağınız başka bir grup daha var ama o soytarıları hiç anmayayım, hayır spoiler vermekten çok ağzımı bozmaktan korkuyorum. Keşke sadece bunları öldürdüğümüz bir DLC çıksa ya!

Oyunu neden tartışmalı hale getiriyor peki bu gruplar? Hani filmlerde olur; iyi adamımız filmin başından beri kendisini öldürmeye çalışan kiralık katili nihayet gafil avlar ve tam silahı çekip kafasına sıkacakken diğeri ağlayarak konuşmaya başlar; "Yapma yalvarırım, iki tane çocuğum var, kızımın okul parası için girdim bu işe, çok pişmanım..." Artık o tetiğe basmak bizim adamı iyi olmaktan çıkaracaktır, yapamaz. Naughty Dog üşenmemiş, onlarca NPC'ye böyle küçük hikâyeler eklemiş sırf siz kötü hissedin diye.

Düşünün, çatışmanın ortasındasınız, kimseye bir şey olsun istemiyorsunuz ama burası da Bikini Kasabası değil, elbette herkes ölecek. Geriplan hikâyesini gayet iyi bildiğiniz bir "düşmanınız", hiç beklemediğiniz bir anda, başka taraftan gelen ölümcül isabetli bir kurşunla yere yığılıyor. O anı unutamıyorum, başımdan aşağı kaynar sular indi. Yani tamam ölecekti ama ama ama... İlle de bu spesifik örnekteki gibi yürek burkması gerekmiyor, gayet gündelik şeyler de olabiliyor öğrendikleriniz. Siz bir kamyonetin arkasına pısmış doğru anı beklerken, iki arkadaş vardiyadan sonra ne yapacaklarını planlayarak geçiyor mesela önünüzden. NPC'lerin kendi arasında sohbet etmesi ilk kez rastladığımız bir şey değil ve zaten çok umursayacak durumda da değiliz, ama oyun sizi dürtmekten vazgeçmiyor... Yaptığın yanlış, öldürmek kötü, bak öldürmesen Luca'nın gelecek hafta nikâhı olacaktı... Ya sanki ben bilmiyorum, herhalde öldürmek yanlış, herhalde Luca'ya çeyrek takmayı levye takmaya ben de tercih ederdim ama başka şansım mı var!? Ha evet, bir de tüm ama tüm NPC'lerin isimlerini öğreniyorsunuz. "Orada bir şeyler var sanki" diye kıllanıp sizin tarafa gelen arkadaşın ortadan kaybolduğunu fark eden diğerleri ismini seslenmeye başlıyor, sonra bir tanesi "ben gidip bakayım, sen arkamı kolla Kate" diye üçüncü birine görev veriyor. Siz o sırada yer değiştirmeyi başardıysanız kontrole giden Danny cesedi buluyor, "Lisa! Olamaz, Lisa'yı öldürmüşler... Yabancı biri girmiş, gözünüzü dört açın! Mike, Ali'yi de alıp gel!" Öbür taraftan başkası sesleniyor bunun üstüne, "Ray! Hey, Ray!", "Evet?", "Hiç, ismini seslendim öylesine..." gibi. Son kısmı yalan tabii ama neredeyse böyle. Oyunun yaklaşık ilk yarısı boyunca bunlar sadece ismi de olan NPC'ler, çok önemli değil. Sorun ikinci yarıda başlıyor.

PART II

-> -> Hâlâ spoiler sayılır mı bilmiyorum ama artık Abby'den bahsetmeye başlayacağım, hikâyeyi anlatmak gibi bir niyetim yok ama Ellie'den ötesini bilmek istemiyorsanız lütfen bir sonraki kırmızı oka ilerleyin. <- <-





Merhaba, ben sadece bir arkadaşa bakıp çıkacağım. Sizi dövmeden geçsem olmaz mı?

Yazının bu noktasında durduğumu ve "şimdi en başa dönelim, bazı şeyler eksik kalmış, baştan anlatıyorum" dediğimi düşünün... Tabii ki merakla okumaya devam edeceksiniz, ona şüphem yok (var) ama herhalde akışı kestiğim, aldığımız yolu sıfırladığım için biraz da rahatsız olacaksınız. Oyun, ortalarına doğru size bunu yapıyor. Bir ömre bedel Seattle yolculuğu kesiliyor ve Abby'ye dönüyoruz; yeni ana karakterimize. Bence *The Last of Us Part II*'nin, *Part II*'sinin açıldığı yer de burası.

Yeni ama oyuna girdiği andan itibaren gidişatı belirleyen bir karakter Abby. İlk oyundan beri yaşadıklarına, değişimine şahit olduğumuz Ellie kadar da detaylı işlenmiş bir karakter. Ama zamana ihtiyacı var... Sadece oyuncu tarafından anlaşılmak, sahiplenilmek için değil; gelişimini tamamlamak, doğru düzgün silahlara kavuşmak, sesleri dinleyerek düşmanın yerini tespit eder hale gelmek, Ellie'nin kitabını yazdığı bilimum yeteneği açmak için de epey bir zamana ihtiyacı var. Henüz sırt çantası, yetenek ağacı ve karakter kâğıdı boş bir ana karakterle oyuna ortasından dalmak herkese göre olmayabilir ama hikâyenin buraya kadar anlatılış şeklinden fazlasıyla etkilenmiş benim gibiler için bu yeni bir hazine bulmak gibi. Bu genç kadının gözünden ve onun geçmişte yaşadıklarını da öğrenerek oynamak, *Bölüm II*'yi kafanızda tamamlamak açısından es geçemeyeceğiniz kadar önemli bir parça çünkü. Her neyse, size Abby'yle aramızdaki aşk-nefret ilişkisinin detaylarını anlatamıyorum, bunu kendiniz yaşamalısınız ama oyuna vereceğim notu Abby'yi yakından tanıma şansımız olmasa kırardım diye özetleyeyim.



SIRADIŞI KARAKTERLER (SPOILER!)

Part II, oyunların ciddiyetle yaklaşmayı pek denemediği cinsel kimlik konusunu da hikâyenin bir parçası haline getiriyor. Ellie'nin lezbiyen, Dina'nın biseksüel olması tümüyle bir yan bilgi olarak kalıyor ama oyunun önemli bir kısmında yeni tanıştığımız bir transeksüel karakterin hikâyesine odaklanıyoruz. Ellie ve Dina'dan farklı olarak onun yolculuğunun sebebi cinsel kimliği. Ait olduğunu sandığı toplulukta, sırf cinsiyeti nedeniyle bir anda kendini "öteki" olarak bulmasını, bunun için ödemesi gereken bedeli falan öğrendikçe gayet tanıdık hale geliyor, kendi ülkemizde de her gün benzerlerini gördüğümüz bir hikâyeye eşlik ediyoruz. Bunlar toplumun önyargı duvarını aşabilen konular değil, o nedenle daha uzatmayacağım ama Part II'nin karmaşık, katmanlı karakterler sunma çabasının bir parçasının böyle zor bir konuya adanması ve Naughty Dog'un tepki çekeceğini bile bile bunun üstüne gitmeyi seçmesi takdire şayan.

İç çatışmayı vurgulayıp duran bu oyunun en içinden çıkılmaz anlarını Abby sayesinde yaşıyoruz ve bu durum oyunun derdini çok daha iyi bir şekilde anlatmasını sağlıyor.

-> -> Bundan sonrası ana karakterleri değil oyunun mekaniklerini konuşacağımız yerler... Rahat rahat okuyabilirsiniz. <- <-

KARANTİNADAN ÇIKIŞ

Aslında spoiler veriyor muyum vermiyor muyum, Resmî Gazete'de en son yayınlanan Spoiler Verilmesine Dair Yönetmelik ve Yaptırımlar metnine ne kadar sadık kalabiliyorum hiçbir fikrim yok. İnternette spoiler kuralları her gün değişiyor ve galiba giderek katılaşıyor. Yeni fragman yayınladı diye oyunun yapımcısını spoiler vermekle suçlayan takipçilerin olduğu bir dünyada tümüyle hikâye odaklı bir oyunun incelemesini yapmak bu açıdan biraz sıkıntılı. O nedenle anlamlı bir metinde tam şu noktada bahsetmemiz gereken yerleri atlayalım ve rahat rahat yardırabileceğimiz konulara geçelim...

Bölüm II'de çok hoşuma giden şeylerden biri kendi halime bırakılmış gibi hissederken aslında oyun tarafından ne kadar yakından takip edildiğimi bilmekti. Bu ne demek şimdi? Örneklerle anlatmayı deneyeceğim. Ana karakterimiz nasıl gireceğini bilemediği bir binanın etrafında dolanırken yanındaki eşlikçisi durumu fark edip o da araştırmaya girişiyor, siz hâlâ bulamadıysanız seslenip "buradan girebiliriz gibi görünüyor" tadında ipuçları veriyor, biraz geç kalsanız bir bakıyorsunuz çoktan tırmanmış, "Gel gel, buradan!" diye size artık aşağıda yapacak bir şeyiniz kalmadığını çıtlatıyor. Ya da siz kaptırmış koşa koşa ilerliyorken "yavaş" diyor mesela, "buralarda sorun yaşayabiliriz." Birlikte hareket ettiğiniz yan karakterler kadar topladığınız notlar, yaşanmışlık izleriyle dolu mekânlar da sizinle konuşuyor. Birazdan olacaklar ya da geçmişte olanlar hakkında çok zarif bir şekilde bilgilendiriliyorsunuz. Sadece siz değil bu arada, NPC'ler de hafiye gibi. Özellikle kalabalık bir devriye grubunun arasından geçip gitmeye çalışıyorsanız sessizce ilerlemeniz işe yaramıyor. Birbirlerine nerede olduğunuzu o kadar güzel tarif ediyorlar ki... En son "şu kırmızı arabanın altına girdi" diyen birini duyduğumda pes dedim artık. Nitekim gelip paçamdan çekiştire çekiştire çıkardılar ve öldürdüler... O ana kadar oyun içinde paçadan çekme animasyonu olduğunu da bilmiyordum açıkçası.

Oyunun çatışma anlarıysa neresini sizin kontrol ettiğinizi, neresinin tetiklenmiş sahne olduğunu anlamakta zorlanacağınız kadar akıcı. Özellikle çok atik bir karakter olarak Ellie'yi oynadığınız bölümlerde aynı anda o kadar çok şeyi yönetebiliyorsunuz ki, Naughty Dog gelsin bundan fragman yapsın diye düşündüğünüz epik çatışma anları yaşayabiliyorsunuz. Benim oyunumda böyle şeyler olamadı oyun taktiği olarak panikle saldırmayı ve panikle kaçmayı tercih eden bir insan olduğumdan ama Tuğbek'i izlerken ve internetteki kısa çatışma videolarını gördükten sonra "sessizce bıçakla - silahı çekip arkasındakini vur - duman bombası at - düştüğün yerden pompalıyı çekip iki kişiye birden tek at" gibi seriler yapmak konusunda ben de hırslandım. Ama düşman tarafından görülünce yine yerimi kaybettirene kadar panikle koşmak dışında pek yol alamadım henüz. Bir de iyi oynayamadığımı gizlemek için mızıkçılık yapıyor gibi görünmek istemem ama lag var ya... Cidden tetiğe dokunduktan sonra, sonucunu alana kadar ölebiliyor insan.





Bir yerlerde fazla oyalandığınızda, yanınızdaki karakter kalbinizi kırmadan "gel bir de şuraya bakalım" tadında ipuçları verebiliyor.



"ZOMBİLİ OYUN" DİYE GİRMİŞTİK, NERELERE GELDİK...

Yukarıda bir yerde bulduğumuz notlardan bahsetmiştim ama laf arasına sıkışıp kalması içime sinmedi, o kadar çoklar ve öyle çok hikâye saklıyorlar ki... Belki okumasanız oyunda ilerleme açısından birkaç kilitli kasa dışında kaybınız olmaz ki bu da büyük bir kayıp aslında, ama *The Last of Us* seven birinin o notları ıskalamaması gerektiğine de eminim. WLF'in nasıl büyük bir organizasyona döndüğünü notlar üzerinden takip edebiliyorsunuz mesela, ya da bir apartmandaki iki komşunun küçük, etkileyici hikâyesini öğreniyorsunuz. FEDRA'nın (salgın sonrasında federal hükümetin kurduğu yardım ve müdahale birliği) yavaş yavaş meşruiyetini kaybetmesi, silahlı güçler arasındaki mücadelenin kısa tarihi de yine bu notlardan takip edilebiliyor. Kaçanlar, intihar edenler, korkuyla kurtarılmayı bekleyenler, salgının hayatı nasıl değiştirdiğini yazanlar (2020 Twitter'ı gibi adeta)... Duvarlardaki posterleri, görev çizelgelerini, graffitileri de mutlaka inceleyin. İlle de işe yaraması mı lazım, çok güzel olmuşlar!

Çevreyi araştırmak sadece böyle etkileyici hikâye parantezleri açmanın dışında zaten olmazsa olmazınız. Şahsen kendimi aç bir lootçu sanıyordum ama sırf bir kurşun daha az harcamak için temizlediği bölgeyi baştan yükleyen Tuğbek'i gördükten sonra (bu da benim hikâyeme sonradan eklenen bir ana karakter) kendimin masum bir survivor'dan fazlası olmadığımı anladım, aç lootçu başka bir şeymiş :) Fakat gerçekten; camları kırın, garaj kapılarını zorlayın, iplere tırmanın, virüslülerin arasında kalacağınızı bile bile aşağıdaki o odaya girin, gerekiyorsa çatıdaki kiremitleri tek tek kontrol edin (yok, bu yok) ama geride hiçbir şey bırakmayın. En çok da nereden çıkacağı hiç belli olmayan, Ellie'nin yeni yetenek dalları açmasını sağlayan dergileri bulmak için bu işe vakit ayırmak zorundasınız... "Yav sene olmuş 2038, dergi mi kaldı!" diyenler rica ediyorum gidip Youtube'dan açsın yetenekleri ama! Şaka yapıyorum küsmeyin ya, zaten o bulduklarınız da tam dergi değil, rehber.

Ellie'nin gitarla Take on Me çalıp söylediği bir sahne var, nicedir gördüğüm en güzel şeydi... Kendi istediğiniz şarkıyı da çalabiliyorsunuz, yeter ki notaları bilin.



NEIL DRUCKMANN'DAN NOTLAR

Kopan "Bu ne biçim hikâye!" kavgası, konuşulmayı hak eden onlarca şeyi bastırmış durumda. Oyunun yaratıcı yönetmenliğini ve Halley Gross'la birlikte yazarlığını üstlenen Neil Druckmann'ın farklı röportajlarından birkaç cümleyle bu kuru gürültünün dışına çıkalım istedim:

* "Bu, şiddet döngüsünü anlatan bir oyun ve biz de şiddet içeren eylemlerin karakterleri ve onların çevresindeki diğer insanları nasıl etkileyeceğini gösteriyoruz. Bunu yaparken de olabildiğince gerçekçi bir yaklaşım benimsedik. Gerçek hayatta birini bıçaklamak, ki bunun için örnek videolar izledik, çoğu film ve oyunda gördüğünüz gibi basit, temiz bir eylem değil pis, iğrenç bir iş. Ve biz de oyuncunun bunu hissetmesini istedik."

** "Güçlü, özgün karakterlere yer verdiğimiz hikâyelerde karakterle her zaman aynı fikirde olmamanız iyi bir şey. Bir anlamda olup bitenin felsefesini, bütün bu işin neresinde olduğunuzu sorgulamanızı sağlıyor."

*** "Kabile kültürü, azınlıkların ötekileştirilmesi ve onlara uygulanan şiddete bulunan gerekçeler beni ceza çekme, intikam ve adalet gibi temaları araştırmaya yönlendirdi. Oyuncuya da bunu hissettirebiliriz diye düşündüm. İntikam hırsını deneyimlemenizi sağlayabiliriz. Cezalandırma hırsını, bu hırsla neler yapabileceğinizi ve sonrasında gelen pişmanlığı gösterebiliriz. Kendinizi kirlenmiş hissettirecek şeyler yapmanızı ve 'bu hikâyedeki kötü adam benim' diye fark etmenizi istedik."

Tebrikler Neil, hedefiniz gerçekten buyduysa hiç fena bir iş çıkarmamışsınız...





Rafting için mükemmel bir gün.

FLASHBACK'LER

Oyunun ritmini yazıda tutturmaya çalışıyorum, o yüzden tam bu noktada hazır dergilerden de bahsederken, Oyungezer'in ilk sayısından bir anımı anlatmaya başlayabilirim (ama yapmayacağım, yer kalmadı). *Bölüm II*'yle ilgili en güzel anılarınız flashback'ler olacak. Ellie ve Joel'in ilk oyun sonrasında birlikte geçirdikleri bir günün anlatıldığı bir flashback var ki... Bizim Dualshock suya dayanıklıymış, onu öğrendim. Gerçekten hüngür hüngür ağlatma potansiyeli olan çok sahne var oyunda ama hepsini yutkunarak geçiştirdiyseniz artık burada salmanız lazım. Ben hadi güzel müzik duyunca bile ağlayan bir insanım, bu konuda hızıma yetişemezsiniz, ama oyuna çok gıcık olanların bile Joel-Ellie flashback'inde yüreğinin yumuşayacağını tahmin edebiliyorum. Yani oyunu hiç beğenmeseniz bile en azından burasına kadar oynayın, içinizdeki nefret hissinden kurtulun. Ya bir de yeri gelmişken, nefretin yıkıcılığını anlatan bir oyundan nasıl nefret edebildiniz? Hikâyeyi fazla dramatik bulabilirsiniz, hadi diyelim çiğ de bulabilirsiniz, karakterlerle sorun yaşayabilirsiniz, gitmek istemediğiniz bir yolda yürümüş gibi hissedebilirsiniz ama *Bölüm II*'yi sonuna kadar oynamış birinin oyuna karşı hislerini nefretle ifade edebilmesini anlamak için empati kavramının sınırları bana yetmedi, hâlâ anlamıyorum.

Flashback'lerin sayısı çok değil ama oyunu biraz yavaşlatmak, gerilime ara vermek, çoğu zaman da kimi olayların arka planında neler olduğunu anlamanıza yardımcı olmak gibi çok önemli bir katkıları da var oyuna. Karakterlerin neden "öyle" davrandığına net değilse de kendinizce yanıtlar bulabiliyorsunuz ne yaşadıklarını izlerken. Buna yakın bir etkiyi gitar çaldığınız sahnelerde de görebilirsiniz. Ellie, Seattle'da üs olarak kullandığı tiyatro salonunda bulduğu gitarla yine küçük, masum bir çocuğa dönüşerek şarkılar çalıyor bazı sahnelerde. O sahneleri uzatıp istediğiniz şarkıyı çalabildiğinizi de ekleyeyim.

HUZURSUZ RUHLAR

Son birkaç yılın oyunlarından iz bırakanlara bakıyorum. Tümüyle tartışmaya açık olduğunu bilerek, kendi bildiklerimden sıralayacağım.... Akıcılık açısından *Assassin's Creed: Odyssey* ve *God of War* geliyor aklıma, detay seviyesi olarak *Red Dead Redemption 2*, olgun bir hikâye anlatımında *Hellblade*. *The Last of Us Part II*, bunların her biriyle kıyaslanabilir seviyede bir oyun. Elbette bir açık dünya oyunu değil, her oynadığınızda başka macera yaşama şansınız yok, bir parkur oyunu değil ve hareket özgürlüğünüz sınırlı. Ama vuruş tokluğu, iyi düşünülmüş harita tasarımı, grafiklerin çok iyi gözükmesi, seslendirmelerin/oyunculukların gerçekliği gibi kriterleri alt seviye tartışmalara dönüştüren, yeni bir dönem başlatan bir oyun bu. Sadece diğer oyunlarla değil, en sevdiğim kitaplarla, şarkılarla, filmlerle de yan yana koyup bir sanat eseri olarak üzerimde bıraktığı etkiyi kıyaslayabiliyorum. Gördüğüm her şeyin hâlâ etkisindeyim ve yazıyı bitirirken nasıl olup da *Bölüm II*'nin soundtrack'inden bahseden bir paragraf yazmamış olabilirim, inanamıyorum. Müziklerinden bile daha güzel miydi gerçekten bunca şey?

+

- Sanat yönetimi kusursuz
- Animasyonlar, oyunculuklar, orijinal ve Türkçe seslendirmeler
- Çetrefilli hikâye

−

- Çok yorucu bir deneyim

9



Son Karar

"Sadece bir oyun" deyip geçmek kolay değil ama Bölüm II'yi duygularınızı manipüle etmesine izin vermeden oynamalısınız. Zor iş.

TÜR: Aksiyon / Hayatta Kalma | **YAPIM:** Naughty Dog | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 499 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** [İnternete girmeyin]





Havalı karakterler pozu olmazsa olmaz.

DISINTEGRATION

Kırmızı gözlüler neden kötü adamlar oluyor ki?

SABRİ ERKAN SABANCI

Dürüst olayım, benim *Disintegration* için ümidim vardı. Evren ilgi çekici görünüyordu, oynanış değişik bir yapıya sahipti ve *Halo* serisinin yaratıcılarından Marcus Lehto'nun yeni stüdyosu V1 Interactive tarafından geliştiriliyordu. Hani beklentim boşa da değildi, sebeplerim vardı. Keşke beklentilerimi azıcık düşük tutsaydım.

Robot olsan bile içinde insansın

Disintegration'ın evreni ilgi çekici, bu açıdan bir şey kaybetmemiş. 150 yıl gelecekteyiz, insanlar küresel ısınmayla Dünya'nın içine etmiş ve bilim insanları da insanlığın kaynaklarını sömürüp Dünya'nın içine daha da etmemesi için "Integration" adında bir teknoloji geliştirmiş. Bunun sayesinde insanlar beyinlerini robota aktarıp hayatlarına devam edebiliyorlar, ama sadece geçici süreliğine yapılabiliyor bu. Bir aşırıcı grup ve liderleri Rayonne da tüm insanları bu teknolojiyi kullanması için zorluyor, bizim "kanun kaçağı" ekibimiz de insanlığı "yeniden başlatmak" için yola koyuluyor. Ve evren bu kadar. Ne daha fazla detaya giriliyor ne de başka bir şey oluyor.

Karakterler ve gelişimleri için de aynı şeyi söyleyebilirim. Asıl ekip böyle bir oyun için yeteri kadar "karizmatik" ve ilgi çekici, fakat bunların çevresindeki karakterler için aynı şey söylenemez. Karakter gelişimi de sıfıra yakın dersem abartmamış olurum sanırım. Bu çekici evrenin ve istediğiniz kadar detaylı işleyebileceğiniz karakterlerin böyle sığ anlatılması ve gelişmemesi cidden can sıkıcı.

Oynanış olarak baktığımızda da benzer şeylerle karşılaşıyoruz. Oyunun "gerçek zamanlı strateji" olarak yapılması, ardından da Lehto abimizin bunun yeteri kadar özgün olmadığını düşünerek kamerayı Gravcycle adındaki bir uçan araç olarak tasarlayıp oyuna dâhil etmesi gerçekten güzel fikir, fakat oyunda çeşitlilik az olduğundan ve silahınızın pek de bir işe yaramamasından ya etrafa emir saçıp duruyorsunuz, ya da yerdeki karakterlerinize can basıyorsunuz. Ayrıca bende mi bir sıkıntı var bilemedim ama yerdeki karakterler hiçbir zaman tam olarak istediğimi yapmıyormuş gibi de hissediyorum. Ara sıra kendi kafalarına göre takılıyorlar resmen. Görevlerin bir noktadan sonra sıkıcı olmaya başlaması da pek yardımcı olmuyor genel olarak.

Klostrofobik alanda kısa savaşmalar

Disintegration'ın bir de çoklu oyuncu modu var. Hani var sadece. Oyun modları fena değil fakat maçlar genel olarak "tara-geç" modunda. Haritaların genel olarak böyle bir oyun için küçük hissettirmesi ve genel olarak hikâye modundaki yavaşlığın buraya da yansıması pek hoş bir şey değil. Bir şekilde çoklu oyuncu moduna sarar ve karakterinizi özelleştirmek isterseniz de karşınıza mikro ödeme duvarı ve maç başına aşırı az kazanılan Credit'ler çarpıyor. Maç başına ortalama 100 Credit kazanıyorsunuz ve alabileceğiniz en ucuz şey de 300 Credit. Hani bunları almanız zorunlu değil tabii, fakat daha kendini kanıtlamamış oyunların daha çıkışında mikro ödeme ve şevk kırıcı gelişimle karşımıza çıkıyor oluşu ufaktan canımı sıkmaya başlıyor. *Crucible* havası alıyorum bu konuda *Disintegration*'da.

Günün sonunda *Disintegration*'dan hayal kırıklığıyla ayrıldığımı söyleyebilirim. Fakat hâlâ ümit vadettiği gerçeğini de belirtmem lazım. V1 Interactive oyuna ücretli ve ücretsiz indirilebilir içeriklerin geleceğini söylemişti. Ama benim asıl beklediğim şey yeni bir oyun. Mümkünse biraz daha farklı şekilde yaklaşılmış, oynanışın daha eğlenceli olduğu ve oyuncuyu da karakterlere emir vermekten öteye götüren bir *Disintegration 2*.

+

- Evreni ilgi çekici
- Hikâye yeteri kadar iyi
- Müzikleri ortama uyum sağlıyor

–

- İlgi çekici evren ve hikâye yeteri kadar iyi sunulmamış
- Hikâye modu görevleri bir noktadan sonra sıkıyor
- Oynanış aşırı yavaş
- Çoklu oyuncu modundaki mikro ödemeler ve yavaş gelişim

7



Son Karar

İyi fikir fakat hâlâ tam olarak yerine oturmadığını da hemen hissettiriyor.

TÜR: FPS / Strateji | **YAPIM:** V1 Interactive | **DAĞITIM:** Private Division | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (Steam), 299 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-153-dis

BEYOND BLUE

Sualtı belgeselciliği

NOYAN AKATLI

Gerçek hayatta yapmak isteyip de olanak bulamadığımız bazı etkinlikleri oyunlarda gerçekleştirmek güzel bir durum, değil mi? Bu etkinlikler her zaman çete yöneticiliği, paralı askerlik, canavar avcılığı gibi tehlikeli işler olmayabiliyor. *Never Alone*'un yapımcılarının tasarladığı ve Blue Planet 2 adlı belgeselden ilham almış olan, hafif, araştırmaya dayalı sualtı simülasyonu *Beyond Blue*, son yıllarda ilgi duyduğum ama bizzat yapma fırsatı bulamadığım denizaltı araştırmacılığı - fotoğrafçılığı deneyimi sunan bir oyun.

İspermeçet balinasından kaplumbağalara

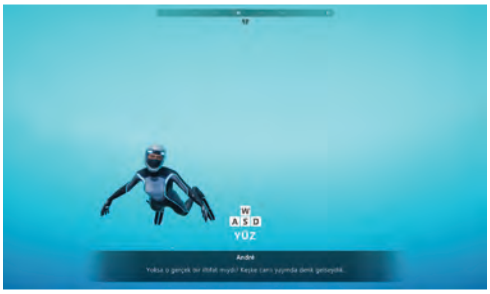
Basit bir öyküsü var *Beyond Blue*'nun: Mirai adlı çevre sever bir dalgıç, sualtı dalışlarını canlı yayınlarla (streaming) tanıtırken, yüzeydeki gemiden ve karadan, teknisyen ve bilim insanlarıyla da iletişim halindedir. Klavye ve Xbox kontrolcüsüyle kontrolleri ayrı ayrı deneyip ikisiyle de rahat ettiğim oyunu görevler halinde oynuyoruz. Baştan belirtmeli, hiçbir kavga dövüş olmadığı gibi, oksijen tüpü limiti, kamera şarjı gibi kısıtlamalarımız da yok neyse ki. Mavi okyanusun enginliğine ve dinginliğine yakışan, huzurlu bir oynanış var anlayacağınız. Görüntü ve ses kaydı sağlayan şamandıralardan aldığımız görevlerde genellikle deniz canlılarını tarıyor, bazılarındaysa yakın tarama yapıyoruz. Arada bir kayalıklar arasına düşmüş bir takip cihazı veya drone bulma gibi durumlarla karşılaşabiliyoruz. Okyanusun mavi derinliklerinde karşılaştığım tek zorluk, tarama yapmak gereken bazı canlı ve balık sürülerinin hızlı hareket etmeleri sonucu tarama pencerelerinin bazen yarım kalması oldu. Bunun dışında keyifli ve bekleneceği üzere huzurlu bir deneyimim oldu *Beyond Blue*'da.

Gelecek suda

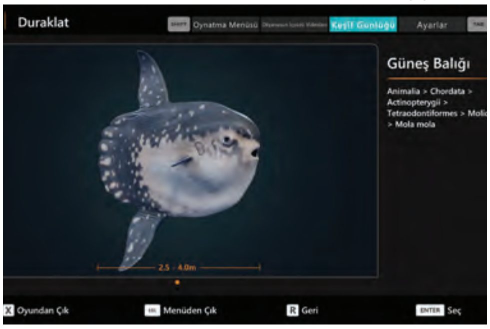
Kontrol ettiğimiz başkarakter, dalgıç ve doğasever Mirai'nin, özellikle nesli tükenme tehlikesinde olan sevimli canlılara karşı bir sempati ve tutkusu var. Başarılı ve profesyonel seslendirmelerin, gerçeğe yakın görüntü ve animasyonların da yardımıyla, sayıları her gün azalan, yaşam sahaları maalesef giderek küçülen balina ve kaplumbağa türlerine bizler de gülümseyerek ve koruma bilinciyle bakıyoruz, en azından oyunun kısa süresi boyunca. Eleştirilebilecek tek önemli noktası da bu belki de "maviliğin ötesi"nin, toplam 5 saati ancak bulan bir süreye sahip. Görevler sonrası açılan 2-3 dakikalık doğa hakkında bilgilendirici röportaj videolarını da izlerseniz 5 saati biraz geçebilirsiniz. Tüm canlı türlerini tarama başarımı peşinde bu süre az daha artabilir tabii.

Sonuç olarak; kısa ama basit, rahat bir oynanışa sahip bir yapım, sualtı belgeselciliği yapma fırsatı veren sevimli bir oyun arıyorsanız, doğru yerdesiniz. Köpekbalıklarından bile herhangi bir zarar gelmeyeceğini bilmek rahatlatıcı bir his gerçekten. Açık denizlerde de aileler ve gruplar halinde yaşayan, birbirinden değişik, ilginç canlıların bulunduğunu oyunsever kitleye hatırlatmayı başaran yapımcı ekip ve videolarda konuşan belgeselciler bir teşekkürü hak ediyorlar.





Güneş balığı, uzunluğu 2.5 ile 4 m. arasında değişiyor.



OKYANUSTA YAŞAM

Doğal kaynakların artık alarm vermeye başladığı 21. yy başlarındaysa okyanuslar da çevre kirliliğinin olumsuzluklarından etkileniyor maalesef. Konu hakkında temel bilgilere sahip olmak adına, oyunun başındaki kısa videoda gördüğümüz biyolog, sualtı araştırmacısı ve çevre korumacısı Sylvia Earle'ün yapımcısı olduğu Mission Blue, sulardaki kirlenmeye dikkat çeken Plastic Ocean gibi yakın dönem yapımların yanı sıra, Kaptan Cousteau'nun belgesellerini de izlemenizi tavsiye ederim.

+

- Belgesel havasını güçlendiren seslendirmeler ve kısa röportajlar
- Rahat ve kolay alışılan oynanış
- Doğa sevgisi ve korumacılık bilinci aşılayan güzel, etkileyici görüntüler
- Türkçe

–

- Biraz kısa ve tekrar oynanabilirlik yok

8



Son Karar

Kısa süresine rağmen, gönül rahatlığıyla alıp deneyebileceğiniz, başarılı bir dalgıçlık, sualtı oyunu.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** E-Line Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 57 TL (XBL), 89 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** https://tinyurl.com/ogz-153-bb

DESPERADOS III

Ağzını yüzünü mıncırırım senin Mimimi

ESER GÜVEN

Durun bir güzelce bakayım suratlarınıza... Sen John Cooper olmalısın değil mi? Babana da benziyorsun zaten, aynı sima, aynı kararlılık. Sen Kate O'Hara'sın ve yine her zamanki gibi çok alımlısın. Adamım Doc McCoy! Keskin nişancı yeteneklerinden hiçbir şey kaybetmemiş gibi görünüyorsun, yanılmıyorum inşallah. Hmm sen şu yeni gelenlerdensin, dur bakayım neydi adın... Hah, Hector. Hector Mendoza! Sen de hoş geldin. Şu vuducu teyzemiz de Isabelle Moreau olmalı. Tüm ekibi bir arada görmek çok güzel lan! Eskisiyle, yenisiyle, hoş geldiniz Desiderolar!

Cooper... John Cooper

Pyro Games'in birbirinden güzel üç *Commandos* oyununun ardından 2001 yılında Spellbound türü Vahşi Batı'ya taşıyarak karşımıza *Desperados* isminde enfes bir oyun çıkarmıştı. 1881 yılında geçen oyunun başrolünde kelle avcısı John Cooper vardı. Ona eşlik eden isimlerse Kate O'Hara, Doctor McCoy ve Sam Williams'tı. O oyunda Cooper 'eski dostlarını' bir araya toplamıştı ama bu dostluklar ne zaman, nerede, nasıl başladı kısmı muallaktı.

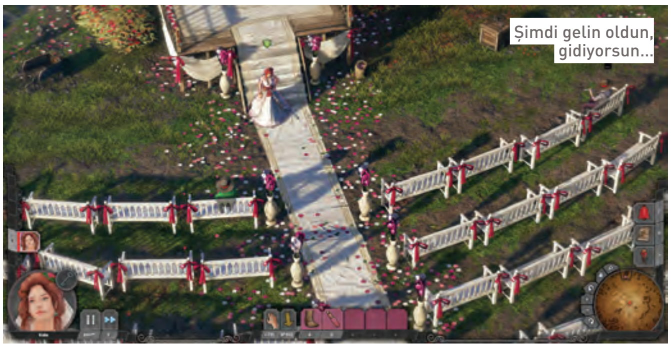
Desperados III işte tam da burada devreye giriyor çünkü Mimimi'nin bu yeni oyunu aslında ilk *Desperados*'un da öncesini anlatıyor. Bu sefer 1870'lere gidiyoruz. Hatta daha bile öncesine, çünkü oyun John Cooper ve babası James Cooper'la açılış yapıyor. Ufaklık John eline tabanca almamış, daha bıçak fırlatmayı bile bilmeyen bir çocuk. Görevler arasındaki geri dönüş sahneleri (daha doğrusu bölümleri) ile John Cooper'ın küçükken neler yaşadığını da görüyor, böylece oyunun hikâyesinin merkezindeki karakterlerden Frank'e duyduğumuz kinin kaynağını da öğrenmiş oluyoruz.

İlk bölümlerde artık büyümüş olan adamımız John Cooper önce efsane karakter Doctor McCoy'la tanışıyor, sonrasında yolu güzeller güzeli Kate O'Hara'yla kesişiyor, daha sonra Hector'la olan ilişkimizin nereye dayandığını görüyor ve son olarak da grubun en ilginç üyesi Isabelle'le tanışıp beşliyi kurmuş oluyoruz. Yalnız bu noktada siz de fark etmiş olacaksınız ki oyun kendi içerisinde de spoiler barındırıyor, sonuçta ilk oyundaki Sam bu oyunda yok, bu oyundaki Hector ve Isabelle de ilk oyunda yok. Neden, nasıl sorularının cevaplarınınsa oyun keyfine olumlu veya olumsuz bir etkisi olmadığını söyleyebilirim. Belki de herkes kendi yoluna gitmiştir, belli mi olur?

Bu motordan daha çok ekmek çıkar

Eğer Mimimi'in önceki oyununu, bu türün en iyi örneklerinden biri olan *Shadow Tactics*'i oynadıysanız zaten aslında *Desperados*'u da biliyorsunuz. Oynanış neredeyse tamamen aynı, ama Feodal Japonya yerine Vahşi Batı'dayız. O oyunda şogunlar, keşişler, samuraylar, tapınaklar vardı; bunda kasabalar, tren soyguncuları,

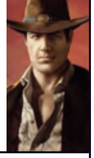




Şimdi gelin oldun, gidiyorsun...



Cem vahşi batıya da açılmış, Türk işi salon açıvermiş





Aşağıda yolcu kalmasın, trenimiz hareket etmek üzere!

kankan dansçıları var. *Shadow Tactics*'te karda yürür, iz bırakırdık; aynı mekanik burada da çamur ve kumda karşımıza çıkıyor.

Benzerlik derecesi yönettiğimiz karakterlerde de kendini gösteriyor çünkü oradaki yeteneklerle bundakiler çoğunlukla aynı. Örneğin *ST*'nin ağır abisi Mugen'i ele alalım. Kollarında iki ceset birden taşıyabiliyordu, samurayları birebirde sadece o öldürebiliyordu. *Desperados 3*'te de aynı işi Hector yapıyor, uzun pardösülü adamlarla baltasını kullanarak kavga edebilen ve öldürebilen tek kişi Hector. Benzer biçimde *ST*'de Yuki tuzak kurup flüt çalardı, bunda tuzak kurup ıslık çalıma işi de Hector'da. Yani yetenekler büyük ölçüde aynı olsa da, farklı karakterlere dağıtılmış olmaları *ST* oynamış olsanız bile güzel bir çeşitlilik katmış oyuna.

Bunun istisnasıysa Isabelle. Daha önce görmediğimiz tarzda yetenekleri var hatunun, çünkü kendisi bir vuducu. Düşmanları zihin kontrolüyle yönetebiliyor, iki canlının ruhlarını birbirine bağlayabiliyor (birinin başına ne gelirse diğerine de aynısı oluyor). Bu karakter oyunda hiç sırıtmıyor merak etmeyin, aksine gerçekten de iyi düşünülmüş. Takuma'nın Kuma'sı gibi onun da düşmanın dikkatini dağıtan Stella isminde bir kedisi var.

Desperados'un elbette *Shadow Tactics*'ten farklı yanları da çok. Bir kere artık bayılttığımız düşmanları *Commandos*'ta olduğu gibi bağlayıp etkisiz hale getirebiliyoruz, bu da gereksiz yere adam öldürmenin önüne geçiyor. *ST*'de bayılttığımız elemanlar bir süre sonra ayılıyor ve ortalığı velveleye veriyordu ancak bu sefer de adam öldürmekle bayıltmak arasında pek bir fark kalmamış, zira *Shadow Tactics*'te "öldürmeyeceksin" rozetleri çaba istiyordu. Şimdiyse bağlayıp geçiyoruz.

Thou shall not kill

Desperados III'ün en büyük yeniliğiyse iç mekânların oyuna eklenmesi. Artık bankalara, evlere, salonlara, hanlara girebiliyoruz. Hatta bunlar çok katlı da olabiliyorlar. Bazı iç mekânlar darlıkları yüzünden işimizi daha da zorlaştırıyor ama bu aslında güzel bir şey. Bir diğer yenilikse "sivil bölge" uygulaması. Özellikle kasabalarda herkesten saklanmak zorunda değiliz, sonuçta biz de normal birer insanız öyle değil mi? Düşmanlar anca kırmızıyla çizilmiş özel bölgelere geçtiğimizde kıllanıyor, ama onun dışında milletin yanına gidip rahatça dedikodu dinlemek mümkün.

Karakterler arası diyaloglar ve bağlama göre değişen muhabbetler inanılmaz olmuş. Hele bir bölümde McCoy ile Hector arasında aynı Gimli-Legolas gibi kelle yarışı var ki görmeniz lazım. Öldürdüğünüz kişilerden sonra resmen sayıyorlar, atışıyorlar ve bu dinamik olarak sizin ne yaptığınıza göre değişen bir muhabbet. Her karakteri acayip seviyor, onlarla acayip gönül bağı kuruyorsunuz; hiçbiri 'harcanabilir' hissettirmiyor. Bu da hikâye anlatımındaki bir diğer başarısı Mimimi'nin.

Tecrübeli oyuncuların oyunu normal zorlukta oynamasını kesinlikle önermiyorum bu arada, mutlaka en az Hardcore denemelisiniz. Yine toplanmayı bekleyen onlarca rozet, speedrun ve başarım oyunun tekrarlanabilirliğini çok arttıracak, ama yine de ilk turun da öyle pek kolay bitmesini istemezsiniz.

Commandosçuya *Desperados III* satmanın tereciye tere satmaktan farkı yok, yani tere seviyorsanız çoktan üstüne bolca limon sıkıp yemeye başlamışsınızdır. Amaaaa. Yayıncının THQ Nordic olması bizim için büyük şanssızlık oldu, *Shadow Tactics* 60 lirayken *Desperados* için "200 lira eder" diyemiyorum gerçekten. Ha bu fiyatlandırma adamların suçu değil, bundan puan kırmak ayıp olur; ama yine de mutlaka indirim beklemenizi de önermek zorunda hissediyorum kendimi.

Yalnız şu adamlar bir de Commandos'un haklarını alsalar var ya...

+

- Desperados serisinin ruhuna tamamen hâkim bir oyun
- Bazıları tanıdık olsa da karakterler ve yetenekleri çok başarılı seçilmiş
- Bölüm tasarımları ve çeşitliliği çok ama çok iyi
- Tekrarlanabilirliği çok üst seviyede
- Mimimi grafiklerde kendini aşmış

−

- Bazı bölümler çok uzun sürüyor
- Haritada çok uzakta olan karakterlerin sohbete katılması biraz mantıksız
- Bayıltıp bağlama mekaniğinde ip sayısı sınırlı olsaydı keşke

9



Son Karar

Mimimi Games bir türü yeniden diriltti, diriltmekle kalmadı, o türü daha da geliştirdi; oyuncunun ne istediğini bu kadar iyi anlayan bir stüdyo bizler için ne büyük şans!

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Mimimi Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 198 TL (Playstore), 219 TL (Steam, Epic), 295 TL (XBL), 299 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** desperados.fandom.com

SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM *REHYDRATED*

Hazır mısınız çocuklar?! OooOoOOoOooO!

CEVDET EMRE KIZILCAN



Her ölüm erkendir ama Bikini Kasabası'nın yaratıcısı ve Rocco'nun Modern Hayatı gibi başarılı işlere de imza atmış Stephen Hillenburg'un 57 yaşındayken ALS hastalığı yüzünden aramızdan ayrılışı gerçekten büyük bir kayıp. SüngerBob'la alakalı bir şey yazıyorken bir de buradan söylemek ve anmak isterim ki: "Press F to pay respects..."

SüngerBob KarePantolon'u hâlâ daha seven bir sürü kişi olduğuna adım gibi eminim. 1999'dan beri devam eden ve devam edeceğini de bildiğimiz efsanevi bir çizgi film, anlatmaya gerek bile yok. SüngerBob ve Patrick'in samimi ve kelimenin tam anlamıyla şapşal dostlukları, Bay Yengeç'in pintiliği ve tabii ki de Squidward'ın nemrut suratı... Çizgi film güzel, nitekim oyun sektörünün bize şartlı refleks olarak sunduğu "dizi/film uyarlaması oyun kötüdür" algısını da 2003'te *Battle for Bikini Bottom*'la yıkmıştı.

Remast-Rehydrated etiketinin haklı savunucusu!

Oyunun orijinal sürümünü de severek oynamış biri olarak *Battle for Bikini Bottom*'ın yenilenmiş sürümünde bulmayı hiç beklemediğim şeyler buldum. Hem orijinal oyuna sadık kalınmış, hem de bir görsel şölen yaratılmış, yani en iyi yapması gereken şeyi zaten yapıyor oyun ama arayüzdeki şık ve işleri kolaylaştıran değişiklerin bu kadar fark yaratacağını da öngörememiştim.

Örnek vermek gerekirse eskiden de her bir haritadaki toplanabilirleri görebiliyorduk fakat bu yenilenmiş sürümle birlikte artık bunun takibi rahat, konforlu, daha kabul edilebilir. 2003'te çıkış yapmış bir oyunu 2003'te kalan sıkıntılardan arındırmışlar yani anlayacağınız. Direkt taksi çağırarak haritanın belirlediğiniz bölgesine gitmek gibi eklentiler Eros'un oku misali tam kalbimden vurdu.

> **Bana değil, speedrunner'a sorun!**
>
> BFBB, özellikle de Xbox sürümü, speedrunner'lar arasında aşırı popüler bir oyun. Çocukluğunda oynayanların haricinde speedrunner'lar da heyecanla bu oyunu bekliyordu anlayacağınız. Ve tabii ki de her zamanki gibi oyunu kırdılar! Taxi glitch adını verdikleri bir yöntemle birlikte 2 dakika gibi inanılmaz saçma bir süre içinde oyunu bitirmek mümkün. Oyun başlarken Bikini Bottom'a ışınlanmayı iptal edip hızlıca Chum Bucket'a ışınlanarak son boss'a ulaşmak mümkün.

Bilgisayarıma sünger kaçtı!

Bakın şimdi size bir şey soracağım, sizce hangisi daha akıllıca: Konsollar için geliştirmiş olduğunuz oyunu PC için basitçe port etmek mi, yoksa PC sürümü için oynanış olarak da tür olarak da tamamen farklı, salak saçma mini oyunların bulunduğu aynı isimde bambaşka bir oyun geliştirmek mi? Eğer Patrick değilseniz ilk seçeneği çoktan seçtiniz bile. Fakat 2003'te işler böyle değildi herhalde ya da belki de Patrick oyun tasarımcısı olmaya karar vermiş o zamanlar.

Orijinal oyun konsollara çıkış yaptığında tamamen aynı isimle, farklı oyun kapağıyla, PC'ler için de çıkış yaptı lakin dediğim gibi nitelikten uzak mini oyunlarda doluydu. Hasret artık son buldu ve PC oyuncuları da olması gereken *Battle for Bikini Bottom*'ı oynayabiliyor. Bir de üstüne Unreal Engine'ın gücü, kaliteli mi kaliteli görsellik ve 3 adet oynanabilir karaktere ev sahipliği yapan oynanış girdi mi değmesinler keyfinize.



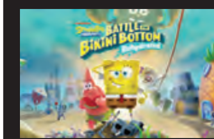
+

- Görsellik
- Rahatlatıcı ufak arayüz dokunuşları
- Neredeyse orijinal seslendirme ekibi
- PC'de de hakiki oyunu oynamak artık mümkün

−

- Çok ufak tefek bug'lar
- Bay Yengeç'in sesi farklı ve çok sırıtıyor

8+



Son Karar

Yenilenmiş görsellikle ve oyunun çizgi filmi aratmayan espri anlayışıyla birlikte oynadığınızı değil de uzun bir SüngerBob bölümü izlediğinizi hissettiriyor.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Purple Lamp Studios | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 135 TL (Steam, Epic), 96 TL (XBL), 159 TL (PSN), 30 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-153-bfbb

THE ELDER SCROLLS *BLADES*

Siz Fallout: Shelter yapmış insanlarsınız...

CEVDET EMRE KIZILCAN

Benim gibi sadece *Skyrim* oynamış birini bile beklentiye soktu *The Elder Scrolls: Blades*. İndirme tuşuna basarken içimden defalarca "dikkat et bu mobil bir oyun" dediğimi hatırlıyorum. İndirilen son dosyaları beklerken beklentilerimi tamamen ona göre dizginlemiş, bir *The Elder Scrolls* oyunu değil mobil platformda oynayacağım bir RYO beklentisine sokmayı başarmıştım. Vah ki ne vah sevgili Oyungezerler! Beklentileri düşürmeme rağmen ağzımda çok kötü bir tat kaldı, öbür türlüsünü düşünmek istemiyorum.

Biliyorum bu bir mobil oyun ama...

Mobil oyunlara özel birkaç element benim sinirlerimi çok bozuyor ve bu elementlerin hemen hemen hepsi *TES: Blades*'de var. Mobil oyunculuğa karşı umutlarımı "bıçak" gibi kesti anlayacağınız (bana güvenin bu şaka oyundan daha iyi). O yüzden sürekli bunu diyeceğim işte: "Biliyorum bu bir mobil oyun ama..." Fakat sadece oynaması **>"ÜCRETSİZ"<** bir mobil oyun olmasından ötede de sorunlar içerdiği bir gerçek.

Eğer köpek, fare gibi vahşi hayvanlar değilse mutlaka bütün düşmanlarınızla teke tek savaşıyorsunuz her şeyden önce. Tam zamanında kalkan tuşuna basarak düşmanınızı sersemletmeli, isterseniz büyülerinizi ya da özel hareketlerinizi kullanmalı ve kelimenin tam anlamıyla Allah ne verdiyse dalmalısınız. Peş peşe sağdan soldan tokat manyağı yapar gibi düşmanınıza vurmaya başlarsanız kombo yaptığınız için daha fazla hasar vurmuş oluyorsunuz. Bu mekanik sadece yapay zekâya karşı değil PvP'de de aynen çalışıyor. Biliyorum bu bir mobil oyun (aha birinci çinko) derinlikli bir savaş sistemi beklemiyorum ama savaşlar sizin yeteneklerinizden ziyade sayısal verilerle daha çok alakalı. PvE cephesinde büyük sorun değil ama PvP'de sizden daha güçlü eşyaları kuşanmış kişilere karşı koymanız neredeyse imkânsız.

Oyunumuz o kadar güzel ki oyuncuyu oyundan soğutmalıyız (!)

Eğer böyle bir gayeniz varsa hemen size ne yapmanız gerektiğini söyleyeyim: Oyunun içerisine belli bir süre sonra olacak şeyler ekleyin. Mesela oyuncu bir ev inşaatına mı başladı, hemen "yok yav emmi burası anca 2 saate olur valla bizi de kurtarmaz sen iyisi mi şöyle parıl parıl yeşil elmaslardan ver şipşak halledelim" deyin ki bağımlısı olmasın oyunun yazık günah yani. Biliyorum bu bir mobil oyun ama (ikinci çinko) ama *The Elder Scrolls* gibi bir markaya yakışıyor mu bu *Clash of Clans*'dan türeme mekanikler?!

M_kro öd_menin en dip n_kt_ası

Harfleri görmek istiyorsanız üç beş bir şey ateşleyeceksiniz vallahi çok darılırım aaa! İlahi siz, yok öyle hem oyunu ücretsiz oynamak hem de her şeye erişmek. Biliyorum bu bir mobil oyun ama (üçüncü çinko ve tombala) *TES: Blades* resmen P2W. PvP'de eşyalarınızın seviyesinin çok önemli olduğunu söylemiştim, bir de bu mikro ödemeler işin içine girdi mi deyim yerindeyse canınıza okuyorlar.

Sadece bu da değil, "bak şöyle indirim var, bak öyle fırsat var" diyerek sürekli oyuncuya oyun içerisinde bildirim gönderiyor. Bir süre sonra tahmin edemeyeceğiniz kadar gözünüze batıyor. E oyunun ana oynanış elementleri de pek keyifli olmayınca içinizdeki zerre miktarda olan para verme isteği ölüp gidiyor ve oyunun ikonuna basılı tutup kaldır ibaresine basıyorsunuz ve boşa harcadığınız zamanlara yanıyorsunuz.

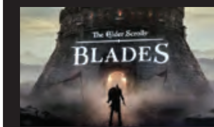
+

- Tek elle oynama opsiyonu çok güzel
- Şarj optimizasyonu iyi

−

- Dövüşler sığ kere sığ
- Oyuncuyu bekleten mekanikler
- Boss'lar çok zayıf
- Bu eksi maddesini okumak sadece 17.99 TL

3

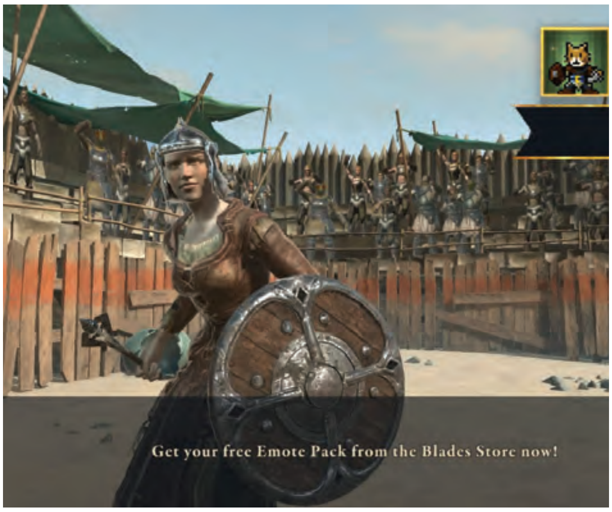


Son Karar

Eğer oyunun adı The Elder Scrolls'tan bağımsız sadece Blades olsaydı yine de oynamazdım...

Bu heykel aynı umutlarım gibi, yıkılmış...





TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bethesda | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-153-tesb

DOSYA
inceleme

win

VALORANT



Bir tatlı kaşığı Overwatch, bir çimdik R6 Siege, bir çay bardağı CS...

YAZI ALİ SEZGİN

League of Legends'ın popülaritesini yitireceğini veya bir anda kaybolacağını düşünmüyorum. Buna rağmen *LoL*'ün *Fortnite* devrimi diyeceğim son beş yıllık dönemde ortaya çıkan Battle Pass ve hizmet tipi oyun kavramlarına en uzak oyun olduğunu söylemek de yanlış olmaz. *LoL* o kadar çok büyüdü ki oyunu hayatta tutmak için eklenen her yeni kahraman ve büyü, onu sıfırdan başlayacak oyuncular için daha zor ve ulaşılmaz hale getirdi. İşin üzücü yanı bu tam anlamıyla bir çıkmaz. Ya elinizdeki ürünü yeni başlayacak oyuncular için anlaşılmaz hale getireceksiniz ya da eski oyuncuları yeni içerik gelmediği için yavaş yavaş kaybedeceksiniz. Riot Games bence bu konuda dengeyi olabilecek en iyi şekilde tutturdu. *League of Legends* kaçınılmaz olarak arka plana atıldığındaysa Riot Games elbette ki tacı takacak yeni kralın da kendi oyunu olmasını isteyecektir.

Valorant'ın varlığını da en iyi bu senaryo açıklıyor aslında. Düşünün ki; Riot ofisinde yöneticiler toplanıyor ve pazarlama müdürlerinin yaptığı araştırmaların sonucuna bakıyorlar. MOBA diye bir kavramın kalmaması, oyuncuların izlemesi keyifli, daha "yayınlanabilir" oyunlara yöneldikleri konuşuluyor. En sonunda yöneticiler, Riot Games'in pazarlayabileceği tarzda, eSpor olacak bir FPS üzerinde karar kılıyorlar. Orada bir yöneticinin kelimesi kelimesine "*Counter-Strike* ve *Overwatch* kitlesini çekebilecek bir oyun istiyorum" dediğinden eminim.

Valorant gerçekten de bu mantıkla oluşturulmuş bir oyun. Eğer ki *Counter-Strike* ve *Overwatch* birer birey olsalardı ve evlilikleri sonucu doğacak

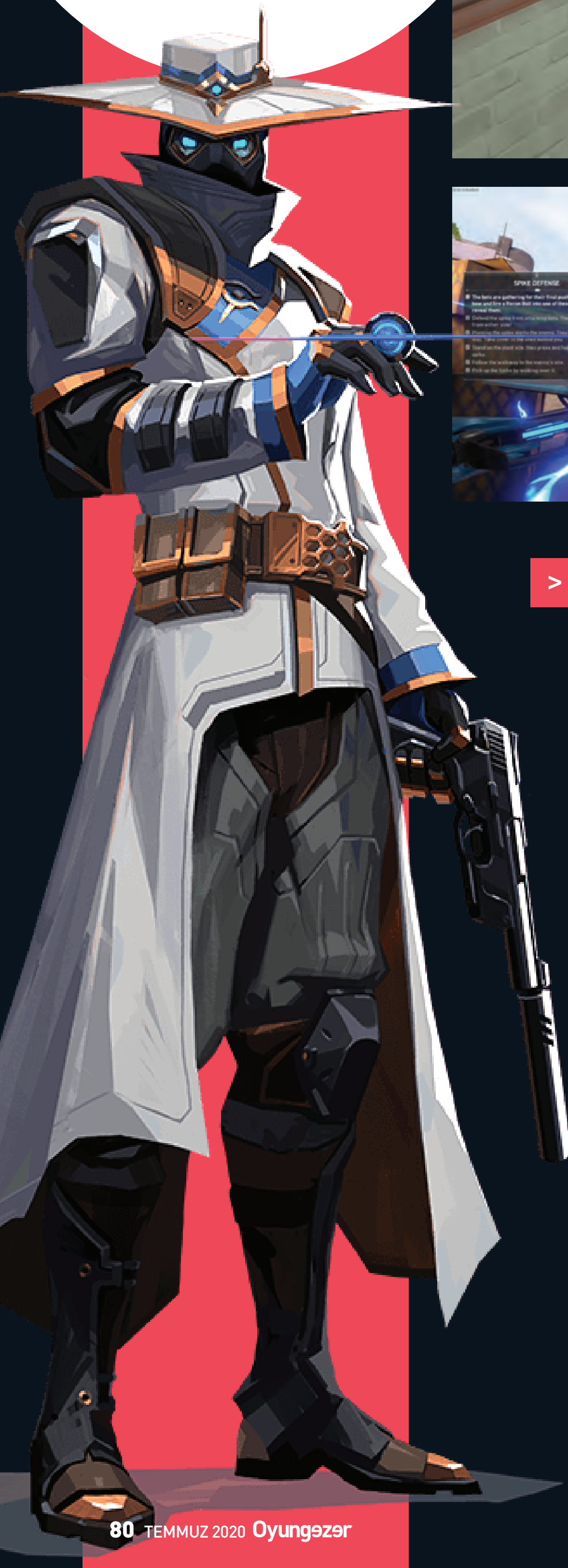
>





Küfürbazlar

Küfürbaz ve troll oyuncular ortaya Valoran'la çıkmadılar ve bunlar Riot Games'in suçu olmasa da kesinlikle firmanın bu durumla daha aktif olarak mücadele etmesi gerektiğini düşünüyorum. Valorant'ın cıvıl cıvıl dünyası ve eğlenceli yapısının başlarda benim için güzel bir kaçış alanı yaratmasına rağmen bu durum oyuncu kitlesinin karanlık yüzünü göstermesiyle son buldu. Küfürleşmeler, birbirlerine hakaret eden oyuncular ve hiçbirini yapamazsa takımını trolleyen garip tipler yıllardır bu tarz toksik oyuncularla oynayan beni bile bunaltmayı başardı.







> çocuk *Valorant* olurdu ve elbette ki çocukların anne babalarından daha başarılı olmalarını gerektiren bir kaide yok.

Oyun mekanikleri pek çok yönden *Counter-Strike* benzeri ilerliyor. Düşman haklayarak ve el alarak para kazanıyor ve gelen paraları silah ve yetenek almak için kullanıyoruz. Oyunda isimsiz ve birbirine denk askerler yerine *Overwatch*'u andıran özelliklere sahip süper kahramanları yönetiyoruz. Asıl oyunda maçın başında bir karakter seçiyorsunuz ve bunu değiştirme şansınız yok. Bazı özellikler birbirlerine çok benzese de her kahramanın farklı yetenekleri var ve bunların doğru uygulanması çoğu zaman düzgün iletişim istiyor. Tek başına etkili olabilen karakterler de var elbette de bunların yeteneklerinin özellikle takım oyununda bir tık daha etkisiz olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Yeteneklerin doğru yerleştirilmesi büyük önem taşıyor. Kapattığınızı düşündüğünüz yerden gelecek bir kurşun darbesi bütün oyunu bitirebiliyor.

Oyunun asıl modu da o yüzden türün oyuncularına hiç de yabancı gelmeyecektir. Bir takım Spike'ı kurarken diğer taraf bomba alanlarında savunma yaparak buna engel olmaya çalışıyor. Her oyuncunun her el tek bir canı var ve ölüm, satın alınan silahların kaybolması anlamına geliyor. Eğer "Spike" terimini araya yazmasaydım "Bana neden *Counter-Strike*'ı anlatıyorsun?" diyerek haklı bir serzenişte bulabilirdiniz. Lakin hedef kitlesi popüler FPS'lerin oyuncuları olan bir oyunun gidip Amerika'yı yeniden keşfetmesinin gereği de yok.

Ben bu oyunu bir yerden hatırlıyorum

Valorant'ta vuruş hissi ve silahlar pek çok yönden *Counter-Strike*'ı andırıyor. Burada da ses dinlemek çok önemli ve

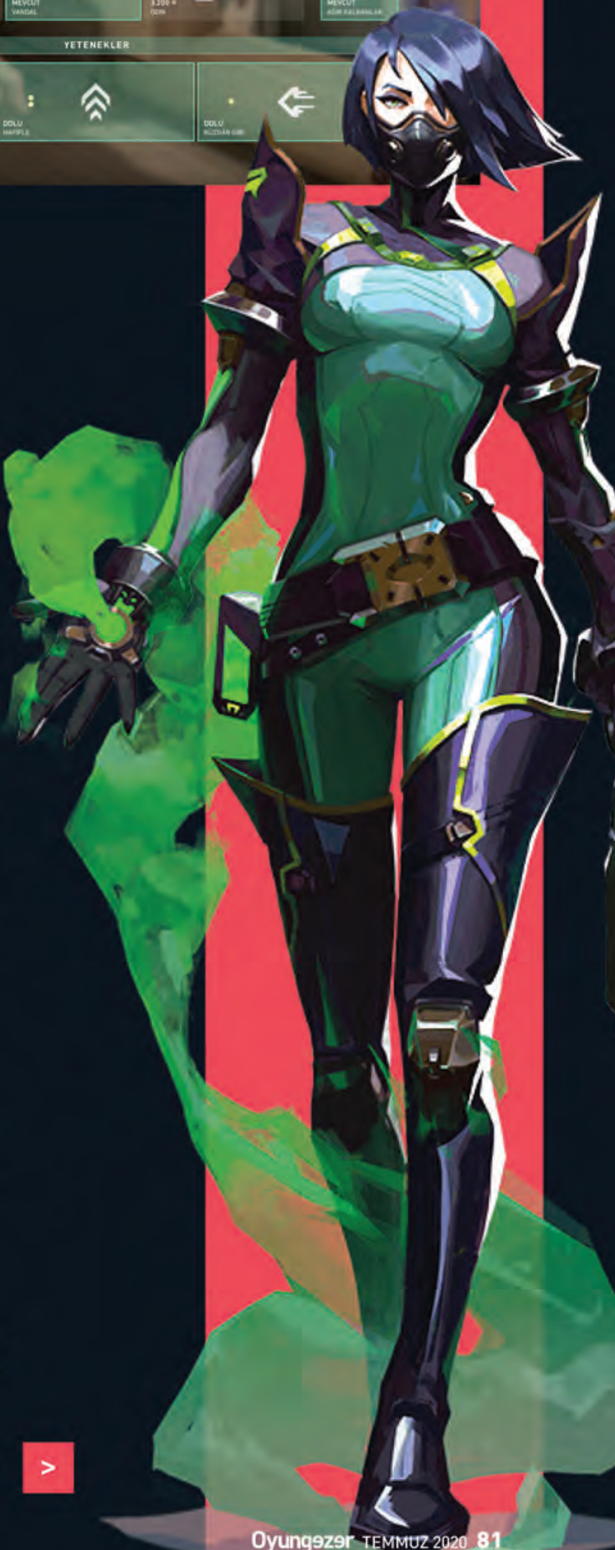


Takım arkadaşlarınızla koordine olmaya çalışın. Onların haritadaki konumlarını takip ederek ilerlemek her zaman faydalı olacaktır.



Satın alma ekranında paranızın yetmediği bir silahı takım arkadaşlarınızdan isteme şansınız var.





atış sonrası kurşunların hedef üzerinde dağılımını öğrenmek ciddi anlamda fark yaratabiliyor. Oyunun benzerlerinden en büyük farkı belirli bir kurşun deseninin yokluğuyla ortaya çıkıyor. İlk atışlarda belirli bir desen halen var ancak iş daha "spray" yapmaya kaydıkça kurşunların dağılımı rastgele olmaya başlıyor. Bu yüzden çoğu zaman burst veya kısa tıklamalarla atışlar yapmak daha mantıklı. Spray'in hâlâ değerli olduğu anlar var ancak uzun ve orta-uzun mesafede *Counter-Strike*'a alışık olan oyuncular ilk 5-6 saat içinde fazlasıyla zorlanacaklardır.

Silahların kendisiyse *Counter-Strike*'a alışık oyuncuların yabancılaşmaması için yapıldığını gayet belli ediyor. Ateş edip kullandıkça hangisinin hangisi olduğunu görmek, tarzlarını benimsemek oldukça kolay. Bunun iyi mi yoksa kötü mü olduğuna kendiniz karar vermeniz gerekecek. Benim şahsen hoşuma gitti lakin yeni bir oyun ararken o oyunun 10 yıldır oynadığı silahlara neredeyse birebir sahip olması her oyuncunun hoşuna gitmeyebilir. Şahsen ben AK-47'yi seviyorum, adının Vandal, Ahmet veya Mehmet olması benim için o kadar büyük bir fark yaratmıyor.

Benim oyunda yaşadığım en ciddi sorun ajanların kendisinde ortaya çıktı. Her ajan farklı tarzda bir oyun tarzına göre düşünülmüş ve çoğu zaman yetenekler birbirlerini tamamlar nitelikteler. Örneğin Jett'in duman bulutu atıldığı yerde görüşü engelleyen bir bulut oluşturuyor. Bunu uzun alanlarda güvenle ilerlemek için kullanırken, köşeyi dönerken düşmanı körelten yeteneklere sahip Reyna, Phoenix veya Breach gibi bir karakteri kullanmak o eli kazanmak adına ciddi bir fark yaratabiliyor. Elbette oyuncuların bunun için iletişim halinde olmaları gerekiyor, ki bu rastgele takımlarda oynadığımda bile gayet mümkündü. Betadan itibaren neredeyse herkeste bir "Ne yapacağım ben ya?" haliyeti olsa da özellikle resmî çıkışın ardından ne yaptığını bilen takımlar bulmak her geçen gün daha mümkün hale geldi.

Şartlar doğru olduğunda *Valorant* çalışıyor, bunu inkâr etmek saçma olur. Öte yandan özellikle el ilerledikçe ve oyuncu sayısı azaldıkça karakterler arası dengesizlikler daha bariz ve rahatsız edici hale geliyor. Örneğin Breach'in, duvarların arkasındaki düşmanları görebilen yeteneğiyle, buna verebilecek hiçbir karşılığı olmayan Sage'e karşı çok büyük avantajı var. Öyle aman aman yetenekli bir oyuncu sayılmam ancak karşımdaki oyuncunun ajanına karşı zayıf bir ajanı seçtiğim için öldüğüm fikri inanın hiç hoşuma gitmiyor.

Yeteneklerle ilgili bir sıkıntım para harcamak üzere kurulu yapıya dâhil olmaları... Her özel yeteneğin bir slotu var ve her el bedava gelen tek bir tanesi haricinde diğerlerini satın almak gerekiyor. Sırf bu yüzden bile bu avantajla alıp götürülen o kadar çok "snowball" maç gördüm ki anlatamam. *Valorant* kaybeden tarafı çoğu zaman düzgün bir silah almak ve elindeki parayı yeteneklerine harcamak arasında seçim yapmaya zorluyor. İnanın bana takımların aşırı koordine olacağı profesyonel maçlar haricindeki normal oyunlar için bunun doğru bir cevabı yok. Silah aldınız diyelim, düşman yeteneklerle görüşünüzü veya oyun

>



Onca kaosa rağmen yetenekler ve karakterler asla birbirlerine karışmıyor.

Vanguard: Çözüm Mü Bela Mı?

Riot Games'in Valorant'la ilgili en önemli iddialarından biri de rakiplerinin başına bela olan hile sorununa karşı çok ciddi önlemler alınacağıydı. Riot'un sadece ve sadece bu amaçla çıkardığı Vanguard şimdiye kadar harika bir iş yapmış olsa da, hile karşıtı program Vanguard'ın doğrudan en üst seviye haklarla sisteme erişimi olması pek çok oyuncunun kafasını karıştırdı.

Hile karşıtı programlar daha önce de kullanıldı. Battle-Eye ve VAC altyapısında çalışan yazılımlar da kernel seviyesinde çalışıyorlar lakin doğrudan en temel seviyede çalışan ve oyundan bağımsız olarak sürekli açık kalan bir anti-hile programı yok. Oyunun değil ama Vanguard'ın hack'lenmesi durumunda, yüklü olduğu her PC'yi savunmasız bırakacak mükemmel araca sahip oluyor hacker'lar.

Son eleştirilerden sonra Riot Games, Vanguard'ın yetkilerini bir nebze sınırlamış olsa da oyuncuların tepkileri henüz sinmiş değil. Güvenli internet ihtiyacı ve hile karşıtı politikalar karşı karşıya geldiğinde sonunda kimin galip geleceğini ben de çok merak ediyorum.

Ajans seçme ekranı büyük önem taşıyor. İstediğiniz ajanı kapmaktansa takımızla konuşup doğru karakteri almaya çalışın.

alanınızı kısıtlayıp çoğu zaman sayısal avantajla işinizi bitiriyor. Baktınız silahla olmayacak bu iş, o zaman yeteneğe para harcayalım dediniz.

Düşmanın savunmasını veya saldırısını yeteneklerinizle bir süreliğine yavaşlattınız. Bunun sonucunda ağır ateş gücüne karşı çoğu zaman dayanamıyor oluyorsunuz. Muhtemelen profesyonel maçlar başlayınca veya oyunculardan şikayetler artınca bu durum biraz olsun düzelir. Yeteneklerin bir tık daha ucuz olması veya en azından göreceli olarak daha zayıf silah fiyatlarının düzenlenmesiyle çözülemeyecek bir sorun değil.

Yol yordam bilmek

Silah ve yeteneklerin haricinde oyunun dengesini sağlayan en önemli faktörlerden biri haritalar elbette. *Valorant*'ı tepeden tırnağa eleştirebilirim ancak haritalar konusunda söyleyecek fazla negatif sözüm yok. Bunda oyunun sadece 4 haritayla çıkmasının da payı var elbette ama ben bunun bir sorun olduğunu düşünmüyorum. *Counter-Strike*'ta oyuncuların yıllarca Dust2, Inferno ve Mirage'dan oluşan Bermuda şeytan üçlüsünden çıkamadıklarını düşünürsek 4 haritanın *Valorant* oyuncularını uzunca bir süre oyalayacağını düşünüyorum. Özellikle haritaların tasarımıyla ve yapısıyla ilgili röportajları izleyince işin teknik boyutunda Riot Games'in verdiği emeği daha çok takdir eder hale geliyorsunuz. Haritaların tamamında görünebilirlik en önemli unsur olarak düşünülmüş ve yapılan testlerde angajmanların olduğu noktalarda arka planda dikkat dağıtan hiçbir şey olmamasına özen gösterilmiş. *Valorant*'ı oynadıkça durumun gerçekten de böyle olduğunu daha iyi fark ediyorsunuz. Haritalarda oynamak hem çok rahat hem de ajanların yetenekleriyle fark yaratabilecekleri çok fazla alan var. Karakterlerin yapabilecekleri küçük numaralar, doğru noktada ve açıda kullanılan yeteneklerle kazanılan avantajlar derken özellikle oyuna saatler harcayan oyuncuların fark yaratabileceği çok sayıda nokta olacak.

Örneğin bu 4 haritacık için SOVA'nın keşif okunun farklı şekilde kullanımlarını gösteren 30-40 dakikalık videolarla dolu internet. Kimse kimseyi tam anlamıyla karşılamadığı için ortada *Rainbow Six* gibi taş-kâğıt-makas benzeri bir durum da yok zaten. Bu yüzden her operatörü öğrenmek yerine, belli başlı olanların taktiklerini ve ufak hilelerini çözümsemek daha mantıklı geliyor bana.

Haritaların okunabilir olmasının elbette bir bedeli var. *Valorant*'ta beni rahatsız eden bir sterillik mevcut. Sanki yapımcısının vizyonuyla ortaya çıkan bir oyun değilmiş de bir laboratuvarda üretilmiş gibi. Kullanılan sanat tarzının da bunda payı var elbette. Operatörleriyle, haritalarıyla ruhu olan bir oyunda değil de sanki uzun hesaplar sonucu oluşturulmuş bir simülasyonda olduğunuzu hissediyorsunuz. Türkçe seslendirmelerin başarısına rağmen ajanlar

Overwatch'ta olduğu gibi empati kurabileceğiniz, diyaloglarıyla güldüren, animasyonlarıyla yaşadıklarını hissettiren tipler değiller.

Türkçe seslendirme diye konuyu açtıktan sonra bu durumun güme gitmesini istemiyorum çünkü *Valorant*'ın yerli oyuncular için hiç yadırganmayacak derecede önemli avantajları var. Oyun diyaloglar da dâhil olmak üzere baştan sona Türkçe. Bence bundan da önemlisi oyunun resmî sunucuları Türkiye'de mevcut. Bu da demek oluyor ki iyi bir bağlantıyla, yaklaşık 10-15 ms arası ping değerleriyle maç yapmak mümkün. Sunucuların güncellenme oranını belirleyen Tick-Rate'ler kıyaslandığında *Counter-Strike*'ın 64'lük oranına kıyasla *Valorant*'ın iki katı performans veriyor olması düşük pingimizin değerini daha da arttırıyor olacak. Yıllardır her türlü FPS'yi oynamış bir oyuncu olarak şunu söylemem gerekiyor; bundan 20 yıl önce internet kafede CS 1.6'yı 80 pingle oynamaya çalışan Ali'ye böyle bir oyun olacağından ve harika seslendirmelerinden bahsetselerdi zavallıcık muhtemelen oracıkta düşer bayılırdı.

Neredeyse yerli ve milli

Seslendirmeleri övsem de Riot Games'in oyunun tanıtımına yaklaşımını çok da başarılı bulamıyorum. Karakter tasarımları uzaktan bile siluet olarak okunabilir kalitedeler, orası doğru. Buna rağmen heyecan verici veya sıra dışı bulduğum neredeyse hiçbir ajan yok. Belki Phoenix hal ve tavırlarıyla ilgi çekici duruyor ama geri kalanlar herhangi bir *Overwatch* klonundan fırlayıp gelmiş gibiler. Burada Riot Games'in pazarlama ekibinin de suçu var; rakibi kendi oyununu çıkarmadan önce onlarca CG animasyon, karakter tanıtımları ve ses kayıtları yayınlamışken, *Valorant* bu konuda içi boş kalıyor. Örgütün bir amacı ve hedefi var, karakterlerin de kendince tarzları var ama hepsi bu. Hiçbir ajanı umursamadığım gibi, söyledikleri havalı sözler haricinde içleri tamamen boş. Oraya nereden gelmişler? Olmadı hadi diğer ajanlarla nasıl bir ilişkileri var bunları biraz daha görebilsek bence o sürekli söyledikleri "biz Valorant'ız" sözünün biraz daha ağırlığı olurdu.

Bu tarz oyunların en önemli sorunları genelde açgözlü kurumsal finans çalışanları tarafından sömürülmeye açık olmaları. *Valorant*'ta bu durum neyse ki yok. Oyun büyük oranda *Fortnite*'la başlayan Battle Pass furyasını takip ediyor. Bence bu biz oyuncular için olabilecek en güzel gelişmelerden biri. Pass satma derdi firmayı oyuna yeni içerik ve oyun tasarımları eklemeye zorlarken, sıradan oyuncularsa kozmetik silah kostümleri ve karakter kartı tasarımları haricinde kayda değer bir şey kaçırmıyor. Kilitli ajanları açmak şimdilik günlük görevler sayesinde çok zor sayılmaz. Bu durumun da kolay kolay değişeceğini düşünmüyorum. Oyunda şimdilik ajan kostümü yok, gelen silah tasarımlarıysa oyunun okunabilirliğine katiyen zarar vermiyor. Bu yönde içerik satma pahasına çok abartılı ve sıra dışı tasarımlar gelmediği sürece sorun olacağını düşünmüyorum.

Söylediğim her şeye rağmen, ne kadar zorlarsam

Operatör özellikle AWP'ye alışmış oyuncuların hemen benimseyeceği bir silah olacak.



zorlayayım kendimi bundan 1-2 ay sonra *Valorant* oynarken göremiyorum. Bunu mesela *Valorant*'a verdiğim notun aşağı yukarı benzerini verdiğim *Rainbow Six: Siege* için söylememiştim. Çünkü onun sorunları yapısında değil de bağlantı sorunları ve bazı operatörlerin dengesizliği üzerineydi. *Valorant*'ta her şey tekdüze. Oyundaki ajanlar başta olmak üzere içeriğin yarısının anlamı yok. Görüşü kapatan yetenekler yerine örneğin oyuncuların sis bombası atmıyor oluşunu bana açıklayamazsınız. Evet fark yaratan beceri ve özellikler var ama bunlar da "özellik" değiller. Yeteneklerin paralı olması, onları kullanması eğlenceli gereçler değil de saklayıp kullanılmasını en az üç kere düşündüren, gereksiz gerginlik yaratan araçlar haline getirmiş. *Overwatch*'ta mesela oyunun gidişine göre rakibin stratejisini bozacak bir kahramana geçmek mümkünken ajanların kendisinde bu da yok. Eğer ekip arkadaşlarınızla uyumsuz tercihler yapmışsa veya düşmanın oyun planını anlamamışsanız en az 13 uzun el boyunca ıstırap çekmekten ötesini göremiyorsunuz.

Valorant bu haliyle doğum sancıları çeken ve belki de fazla güvenli oynayan bir oyun izlenimi uyandırıyor. *Counter-Strike*'a bu kadar benzemesi veya hiç ihtiyacı olmadığı halde yetenekler ve farklı sınıflar kullanması ne yalan söyleyeyim rahatsız ediyor beni. Eğer canım özel yeteneklerin olduğu taktik bir FPS oynamak isterse hiç düşünmeden *Siege* açarım. *Counter-Strike* zaten hâlâ yeterince güçlü halde. Biraz daha hızlı bir oyun arıyorsam da *Overwatch* her zaman iyi bir seçenek. Piyasadaki bütün oyunların koltuğuna oynamak takdire değer bir hamle olsa da sırf bu yüzden ortaya bütün elementleri örnek aldığı oyunlardan zayıf olan bir ürün çıkmış. Zaman içinde mutlaka gelişip şekillenecektir ancak bu haliyle *Counter-Strike*'ın selefi olacak oyun değil.

+

- Düşük ping
- Yüksek okunabilirlik
- Temiz görseller

−

- Yeni bir şey yapmıyor
- Toksik oyunculara önlem yok gibi bir şey
- Denge sorunları
- Ajanlar işlevsel değiller

6

VALORANT

Son Karar

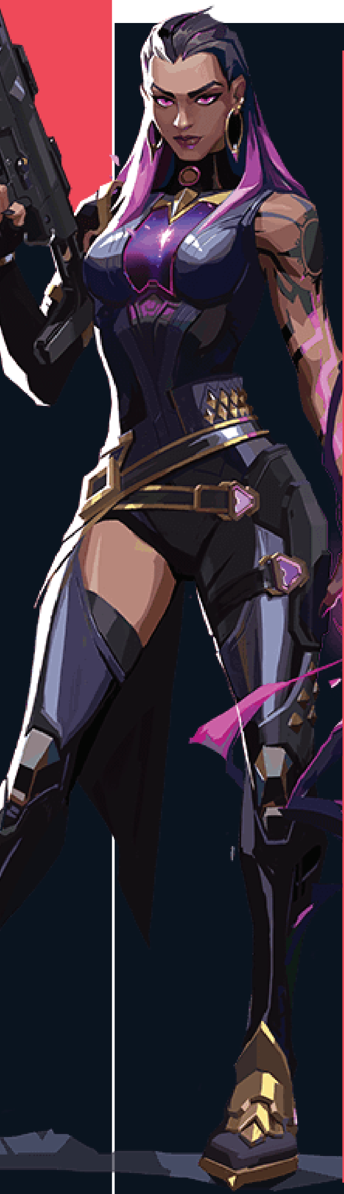
Valorant iyi bir çıkış yapmasa da toparlanıp piyasayı ele geçirmek için hâlâ zamanı var.

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: https://www.reddit.com/r/valorant/

AJAN REHBERİ

Valorant ajanlarının özellikleri ve güçlü oldukları farklı alanlar olduğu kesinlikle doğru. Lakin bu hepsinin maçlarda aynı etkiyi yarattıkları anlamına gelmiyor. Belirli kahramanlar var ki, hem ölmeleri zor hem de doğru yetenekleriyle oyunun kaderini rahatlıkla değiştirebiliyorlar. Ben kendi tercihlerim arasından en etkili olduğunu düşündüğüm beş ajanı listeledim. Bu elbette ki diğerlerinin etkisiz olduğu anlamına gelmiyor.

REYNA *[Düellocu]*



Valorant'ın betasında olmayıp sonradan aksiyona dâhil olan Reyna tam anlamıyla bir ölüm makinesi olmuş. Kendisi çatışmalarda etkili olduğu gibi öldürdüğü düşmanların ruhuyla canını doldurabilmesi veya bir süreliğine hayalet formunda saydamlaşabilmesi onu birebir dövüşlerin tartışılmaz kraliçesi yapıyor.

Reyna sağlık doldurabilmesi sayesinde özellikle ilk ellerde çok etkiliyken, ilerleyen rauntlarda özel yeteneği İmparatoriçe sayesinde daha hızlı ateş edip, aldığı hasarı da rahatlıkla telafi edebiliyor. Öldürdüğü her düşmandan sonra İmparatoriçe süresinin yenilenmesi de cabası.

Tüyolar:

Duvarların arkasından atılabilir oluşu sayesinde Reyna'nın Kem Göz'ü oyundaki en etkili yeteneklerden biri. Zamanlamanızı iyi yapın çünkü Kem Göz kısa süre kaldığı gibi bir oyuncu tarafından vurulması etkisini azaltabiliyor.

Reyna'yla öldürdüğünüz düşmanlardan sağlığınızı doldururken, sağlık limitini aşan puanlar da bir süreliğine fazladan can olarak üzerinizde kalıyor. Bu sebeple Reyna'nın alabildiği bütün ruh kürelerini kullanmasının faydası büyük. Yine de Reyna'nın bu özelliğini kullanmanın yerinizin bir süreliğine belli olduğu anlamına geldiğini de unutmayan. Ruhtan doğrudan Reyna üzerine uzanan bir hat olması sizi köşelerde bekleyen her düşman için kolay hedef haline getiriyor.

BREACH *[Öncü]*



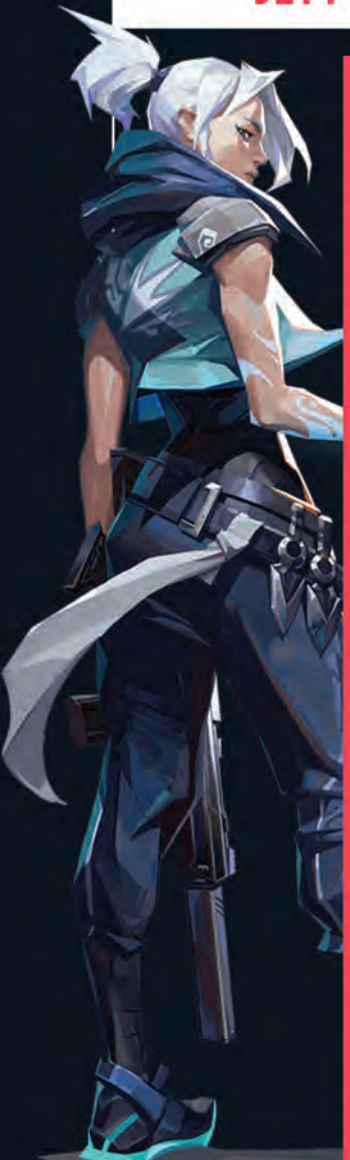
Breach'in özellikleri temel olarak diğer ajanlardan farklı etkiler yaratmasa da yeteneklerinin uzun menzili ve duvarların içinden geçebiliyor oluşu oyunda ciddi farklar yaratıyor. Hatta Fay Hattı şarj edildikten sonra o kadar büyük bir menzile ulaşıyor ki bırakın bitişik odaları, diğer koridorlardaki düşmanları bile sersemletip ciddi avantajlar yakalayabiliyorsunuz.

Breach'in laf olsun diye konulmuş bir yeteneği yok ve her zaman avantaj sağlayacak açılar yakalamak mümkün. Düşman kutunun arkasında mı bekliyor? Atın bir Göz Kamaştıran, duvardan geçerek düşmanı görmeniz bile gerekmeden onun görüş alanını daraltın. Yerinden emin olduğunuz hasımlarınızı artçı sarsıntıyla haklamak için bolca fırsatınız olacak.

Tüyolar:

İyi bir Breach yeteneklerini kendi için değil takımı için kullandığında fark yaratıyor. Yetenekleri yüksek menzile sahip olsalar da sınırlı etki sürelerine sahip. Dolayısıyla yeteneğini kullanan Breach'in angajmana yetişememe veya kullandığı özelliğin etkisinin çoktan bitmiş olma ihtimali her zaman var. Breach oynarken sadece kendi koridorunuza değil haritadan diğer koridorlara da bakmanız büyük önem taşıyor. Düşmanla çatışan arkadaşınızı uzaktan kurtarabiliyor olmak çok zaman savaşın kaderini değiştirebiliyor.

JETT [Düellocu]



Bir diğer düellocu olan Jett de kesinlikle hafife alınacak bir karakter değil. Havada süzülebiliyor ve Rüzgâr Gibi sayesinde istediği yöne atılarak konumunu istediği gibi değiştirebiliyor. Normalde oyunda çok etkili olmayan pompalı tüfekler, Jett'in bu hızlı hareket yeteneği sayesinde ölümcül olabiliyor. Sosyal medyada şimdiden bolca bulunan Jett pompalı tüfek videolarını izlerseniz ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

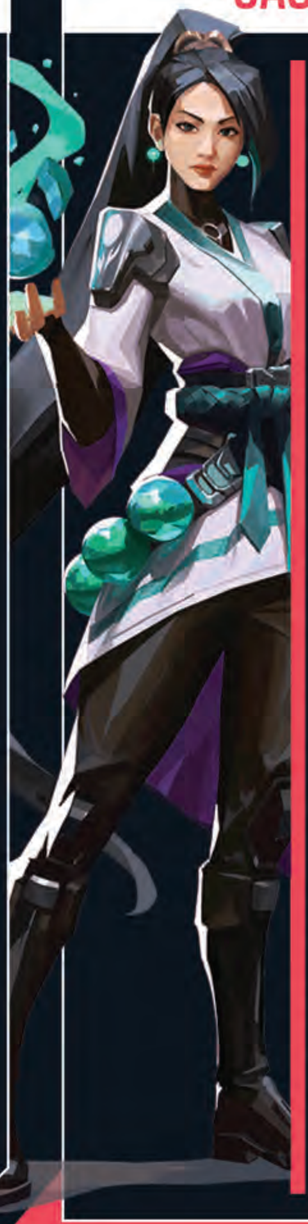
Jett'in görüş kısıtlayan yeteneği Duman Bulutu doğrudan atıldığı için diğer yetenekler kadar etkili olmasa da kritik anlarda görevini fazlasıyla yerine getiriyor. Oyunda yüksek noktalara çıkabilen tek ajan olmasını sağlayan Hafifle'yse dövüş esnasında pek olmasa da öncesinde doğru konumlanmak için son derece önemli.

Jett'in tek zayıf yanı diğer ajanlar kadar etkili olmayan üst yeteneği Keskin Fırtına olsa gerek. Sessiz olması iyi bir artı olsa da elimde sağlam bir operatör veya vandal olmasını her zaman tercih ederim.

Tüyolar:

Jett'in yüksek noktalara havalanabilmesi ona çoğu zaman avantaj sağlasa da sıradan çatışma esnasında bunu yapmak Jett'i kolay hedef haline getiriyor. Çünkü havalanma özelliğini kullanan Jett bu esnada kısa bir süreliğine yeteneğini kullanmıyor. Jett'i görmeseler bile sesinden onun havalandığını anlayan düşmanlar da cabası.

SAGE [Gözcü]



Koordinasyon konusunda diğer takım arkadaşlarına bir tık daha fazla muhtaç olan Sage, oyunda destek sınıfı olmasa da bu tanıma en uygun sınıf kesinlikle. Sahip olduğu farklı farklı küreler sayesinde yapamadığı şey yok. Can Küresi'yle kendini ve arkadaşlarını iyileştirebilirken, Yavaşlatan Küre düşmanı hem yavaşlatan hem de hızlı hareketler esnasında ses çıkarmasını sağlayan bir alan kontrol imkânı sağlıyor. Bariyer Küresi'yse hasar almazsa uzunca bir süre alanda kalan ve geçişleri kapatan güçlü barikatıyla Sage'in en önemli silahlarından biri. Takaslardan sonra kendini iyileştirebildiği gibi gerektiğinde bariyeriyle köşeleri kapatarak savaş alanını istediği şekle sokabiliyor.

Üst yeteneğiyse ölmüş müttefiklerini tekrar hayata döndürebiliyor. Mucizevi bir şekilde hayata dönen bir oyuncunun maçın kaderini değiştirme potansiyeli yoksa artık ne gibi bir ilahi dokunuş bunu yapabilir bilmiyorum.

Tüyolar:

Sağlık küresinin tek sınırı zaman. Oyunun başlarında hasar alan dostlarınızı çekinmeden iyileştirirseniz küreyi el boyunca 2-3 kere kullanabilirsiniz.

Bariyer küresinin çıkardığı duvar kırılmaz değil. Eğer rakibinizin duvarın arkasında olduğunu biliyorsanız, hasar alan noktayı fark ederek kendinizi konumlandırabilirsiniz.

Yavaşlatan küre içinde yürüyen düşmanlar gayet duyulabilir farklı bir buz ezilme sesi çıkarıyorlar. Kulağınız mutlaka bu seste olsun.

PHONEIX [Düellocu]



Phoneix karizmatik tarzı ve havalı diyaloglarıyla şimdiden pek çok oyuncunun favorisi olmayı başardı. Sesleri dinleyerek diğer çoğu görüntü engelleyen yeteneği bloke etmek mümkün olsa da kötü pozisyon alan bir oyuncunun Falso'dan kaçmasının mümkünatı yok. Yeteneğin köşeleri rahatlıkla dönecek şekilde açı alması da cabası.

Phoenix'in diğer iki yeteneği de düşmanı yakarak alan engelleme özelliklerine sahip. Düşmanı Falso'ya karşı doğru konumlamak için duvardan seken Yakar Top'la yeri yakarak onu saklandığı noktadan çıkarmak gayet mümkün. Açıkta kalan düşman ajanı bu durumda falsolu atışla kör olup kolay av olmaya hazır hale geliyor.

Phoneix'in göreceli olarak en zayıf yeteneğiyse Ateşten Duvar olsa gerek. Doğru atıldığında duvar görüş açısını kısıtlasa da özellikle yükseklik farkının olduğu noktalarda bu duvar etkisiz kalıyor.

Yakardöner oyundaki en güçlü üst yeteneklerden biri. Phoneix kendisinden bir kopya yaratıyor ve bu kopyayla düşmanlara saldırabiliyor. Kopya ölürse veya süresi biterse Phoneix aynı yerden tekrar çıkıyor.

Tüyolar:

Falso oyundaki en etkili kör etme yeteneklerinden biri olsa da takım arkadaşlarınıza da işlediğini unutmamanız gerekiyor. Kötü atılmış bir falso atışı bütün takımı kör edebilir. Keskin nişancıların olduğu uzun bir koridorda Phoenix'in yeteneklerinin yetersiz kalıyor.

Rise savaşlarda kenardan destek oluyor ve aşırı faydalı. Onunla bağınızı geliştirmeye öncelik vermek isteyebilirsiniz.



PERSONA 4 GOLDEN

Persona PC'de mi?!?!?!?!? Ağlamıyorum, gözüme Lucifer kaçtı...

ÖMER AKDAĞ

Bugün bildiğimiz anlamdaki *Persona* serisinin ilk oyunu *Persona 3*'ü oynamamın üzerinden geçen yaklaşık 15 yılın ardından öyle bir kafa yapısındayım ki şu an *Persona* oynamadığım her an; yazı yazdığım, başka oyunlar oynadığım, yemek yediğim, arkadaşlarla muhabbet ettiğim, uyuduğum her dakika *Persona* oynamaya verilmiş bir ara gibi hissediyorum. Sağlıklı bir kafa yapısı değil biliyorum ama *Persona 4 Golden* bu ay PC'ye çıktı ve... elimde değil, kendimi evimde hissediyorum.

Persona serisi böyledir, size temizlenecek zindanlar, ilerletecek bir hikâye, toplanacak ve geliştirilecek karakterler ve persona'lar verir evet ama size asıl verdiği şey farklı bir hayattır. *Persona 4*'te mesela büyük şehirden küçük bir kasabaya, Inaba'ya yeni taşınmış ve bir yıl boyunca burada kalacak bir lise öğrencisisiniz. Burada faili meçhul cinayetler de çözeceksiniz, "gölge"leriyle yüzleşmesi gereken karakterle de karşılaşacaksınız ama ne yaparsanız yapın hiçbir şey ana odağınız olmayacak, bütün elementler "hayat"ınızın bir parçası olacak.

Daha önce *Persona* oynamamış birine bunu anlatması zor. "Yaşam simülasyonu" deyince akla gelen şeylerden de farklı, JRYO veya RYO deyince akla gelen şeylerden de. Ki serinin bir ana oyunu ilk kez Playstation dışında bir platforma çıktı ve insan gibi bir fiyata satılıyor, dolayısıyla *Persona 4 Golden*'ın bu PC versiyonu aslında birçok kişinin seriyle ilk tanışacağı oyun olacak. Bu satırları yazdığım sırada oyunun Steam'de 12 binden fazla incelemesi vardı ve olumlu yorumların oranı %96'ydı. 2008'de çıkan bir oyunun 2012'de çıkan geliştirilmiş versiyonu olan *Golden*'ın PC versiyonundan bahsediyorum. Bu kadar eski bir oyunun PC'ye çıkışının bu kadar olay olmasına ve bu kadar pozitif karşılanmasına anlam veremeyen gözlerle bakan milyonlarca oyuncu olması şaşılacak bir şey değil. "Ya neymiş bu *Persona Persona* dedikleri" deyip bu oyuna girecek ve sonrasında kaçınılmaz olacak diğer *Persona*'ların PC'ye gelmesi için evinin perdelerini dişleyecek olanlara selam olsun!

Yeni sevgilinizle tanışın

Ha uyarayım yalnız, oyuna âşık olmama ihtimaliniz yok ama bu ilk görüşte aşk olmayacak. Biraz hikâye ilerleyecek, hmm diyeceksiniz, biraz persona füzyon edecek, ok diyeceksiniz, bir şeyler yapmaya devam edeceksiniz ve bir sabah yataktan kalktığınızda P4 oynama zamanınızın bir an önce gelmesi için dua ederken bulacaksınız kendiniz. Oyun yavaş yavaş kanınıza girecek. Sabredin ve buna izin verin.

Bu arada *Persona* serisinin ana oyunlarının aynı dünyada geçtiğini ama hikâyelerinin birbirlerinden komple bağımsız olduğunu da not edeyim. *GTA, The Elder Scrolls* falan gibi yani. Direkt P4'e girilir mi diye bir çekinceniz olmasın.

P5 oynamışsanız "şimdi daha eski olan P4 Golden'a girilir mi peki" diye düşünmüyorsunuzdur zaten. Neticede biz *Persona* hayranları için, o farklı bir hayat bu farklı bir hayat, aradaki teknolojik gelişmeler falan ikinci planda. *Persona*'yla ilk kez PC'ye çıkan *Persona 4 Golden*'la tanışacak olanların sorabileceği "arada *P5* çıktı, gidip *P4* oynanır mı şimdi" sorusu daha önemli. *Persona* seven insanların bu soru karşısında tuhaf tuhaf baktığını hissedebiliyorum. Sakin olun arkadaşlar, onları da anlayın, Playstation pahalı, Playstation oyunları pahalı, yeni yeni öğreniyorlar, yazık onlara, oynasalar onlar da anlayacaklar bizi.



Oyunun özeti.









Sorunun cevabı: Evet arkadaşlar, oynanır. *Persona 5* özellikle zindan tasarımları ve savaş mekanikleri açısından kendi çapında bir devrim yarattı ama *P4* de buna benzer bir devrim yapmıştı zamanında ve, bakın mesela ne kadar çok sevsem de *P3* için söyleyemem bunu ama, *P4* belli bir eşiğin üzerinde. *P3*'ün herhangi bir versiyonunu herhangi bir geliştirme yapmadan PC'ye uyarlasanız bugün gerçekten de çağ dışı kalır. *P4*'se zindanlar ve savaşlar açısından *P5* kadar gelişmiş olmasa da bugün dahi gideri olan bir oyun. PC versiyonunun bu kadar olumlu karşılanmasının sebebi de bu.

Zindanlar ve savaşlar harici kısımların eşsizliğini ve mükemmelliğini dışarıda tutarak söylüyorum tabii bunları. Oyunun o taraflarının eskimesi gibi bir şey teknik olarak mümkün değil zaten.

PC portuysa mükemmele yakın. *Persona 4 Golden* aslen bir PS Vita oyunu (Vita'nın dünya not ortalaması uzak ara en yüksek olan oyunu bu arada), yani oyunu direkt PC'ye geçirme gibi bir dünya olamazdı. Bu PC versiyonu bir "remaster" da aynı zamanda. Ortamlar, karakterler falan taş gibi (karakterler azıcık korkunç gözükse de). 4K'dır, 60 fps'dir, anti-aliasing'dir, onlar da var. Herhangi bir çökmeye veya bug'a veya performans düşüşüne de denk gelmedim. PC versiyonu konusunda bir endişeniz olmasın. Yayıncı Sega, Yakuza'lardan tecrübeli zaten, işini biliyor.

Alakasız sorular

Peki sorarsanız ki "madem bu kadar *Persona* hayranısın, hadi söyle bakalım, *P3* mü, *4* mü, *5* mi?"... Hop bi' dakika niye bu kadar zor soruyorsunuz? Ben mi sordum kendi kendime? İyi halt ettim... Yok arkadaşlar bu soruya cevabım. Üçünün de kalbimdeki yeri çok ayrı. Hani ayrım yapmazsan kreşteki çocukları öldürecekler falan deseniz... Anca o zaman diyebilirim ki... Yani oynanış olarak *P5* tabii ama *P5*'e yönelik tek ve yalnızca tek eleştirim ekip üyelerinin aynı şeyleri farklı şekilde söyleyen, çok aynı karakterler olmasıydı. *P3* ve *P4*'teki karakterler arası çatışmalar oyunlara çok tat katar, *P5*'e onu bulamamıştım. *P3* deseniz... Karanlık atmosferi, insanı tekmeleyen sonu ve serinin best girl'lerinin toplandığı (Aigis, Elizabeth, Kirijo) oyun olması sebebiyle onun da yeri ayrı ama oynanışı cidden kazma şimdi bugün için, kabul etmek gerek. Bir de *P4* diğer iki oyunun aksine daha sakin bir mekânda geçiyor ve o Inaba kasabasının verdiği huzur hissi çok başka. Yani diyebilirim ki favorim *P4*... YA HAYIR NİEY BÖYLE ŞEYLER DEDİRTİYTORSUNZ BANA YOK BEN KENDİME Mİ DEDİRTTİM YOK SAÇMAAAA AAAAAAA DUYMUYORUM AAAAAAAA... (ve bu AAAA bağırışları bir anda Electronica in the Velvet Room şarkısına dönüşür, dans etmeye başlanır).

Ya ne diyeceğim... Zamanında Mayıs 2017 sayısındaki *Persona 5* incelemem çok da beğenmemiştim ama şimdi tekrar okudum... Güzel yazmışım ya. Bu gariban 2 sayfada ifade edebileceğimden daha iyi ifade etmişim *Persona*'nın ne kadar değerli bir şey olduğunu. Gidip onu *Persona 4* incelemesi gibiymiş okuyun, aynı şey (acaba ileride bu 2 sayfa için de aynı şeyleri söyleyebilecek miyim?). Yetmezse 1-2 tane "*Persona* niye bu kadar seviliyor" videosu falan izleyin, Youtube'tan 1-2 rastgele müziğini dinleyin, o müziklerin altındaki yorumları okuyun... Gaza gelin istiyorum ya şu oyunu oynamak için!

+

- Unutamayacağınız sayısız an ve karakter
- Onlarca farklı element ve bu elementlerin birbiriyle mükemmel uyumu
- Sakin başlayıp sonlara doğru inanılmaz epikleşen hikâye
- Görsel iyileştirme ve PC performansı on numara
- Hem İngilizce hem Japonca seslendirme seçeneği var (İngilizce tavsiyedir)
- Ben niye daha artı yazmaya çalışıyorum ki buraya?! Persona 4 lan!!!

−

- Savaş sistemi ve zindan tasarımları yeterince modern olsalar da P5 oynadıysanız eski gelebilirler

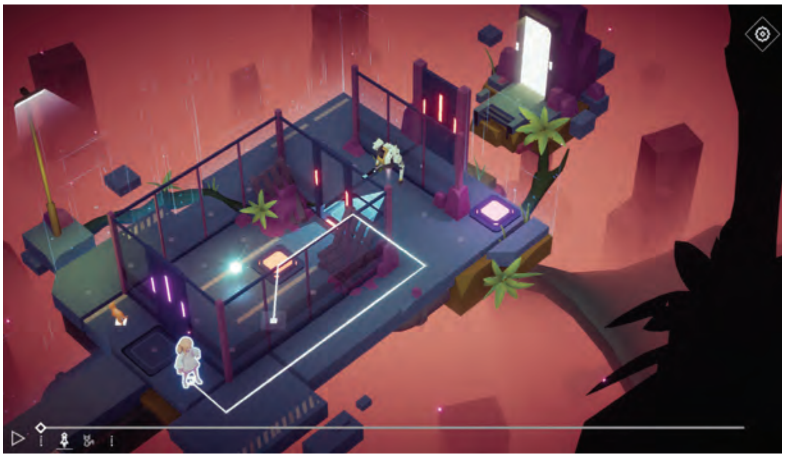
9+



Son Karar

PC oyuncusuysanız ve insanların abarta abarta anlattığı Persona serisiyle tanışma fırsatınız olmadıysa gün bugündür!

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Sega | **DİJİTAL İNDİRME:** 99 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: https://megamitensei.fandom.com





Şu görsellik ve karakter tasarımları hikâyeye de özenildiği izlenimini veriyor ama...

TIMELIE

Zaman yalan, her şey yalan

İHSAN C. ASMAN

Herhalde *Timelie* gibi bir oyunla bunda 10-15 sene önce karşılaşsaydık vay be ne orijinal, ne güzel oyun derdik. Ama şimdi karşılaşınca güzel oyun, fena değil ama pek de orijinal değil diyoruz. Oyunla ilgili hislerim özetle bunlar sanırım. Bir de, gün geçtikçe giriş yazılarını yazmakta ne kadar da zorlandığımı fark etmeye başlıyorum ama ona da yapacak bir şey, şimdilik, pek yok. O halde bakalım ne menem bir şeymiş bu *Timelie*...

Kedidir kedi

Timelie zamanı manipüle etmek üstüne kurulu, izometrik bir strateji/bulmaca oyunu. Oyunda aklıma Şeker Kız Candy'yi getiren ufak bir kız çocuğunu ve bir süre sonra da onunla birlikte bir kediyi kontrol ediyoruz. Ortam birtakım tekinsiz işlerin döndüğü bir laboratuvarı andırıyor. Her bölümde kabaca A noktasından B noktasına etrafta dolanan robotlara yakalanmadan gitmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken ekranın altındaki zaman çizgisini ileriye ya da geriye sarabiliyoruz. Buradaki amaç hem düşmanların neler yaptığını görmek hem de kız yahut kedi, robotlara yakalandığında zamanda geriye gidip tekrar denemek.

Bu arada oyunda hareket etmek, sıra tabanlı stratejilerdeki karolarda yürümeyi andıran şekilde. Özellikle düşmanları atlatmaya çalışırken bir noktadan bir diğerine iki adım atmanın, hatta hangi yöndeki iki noktayı takip etmemiz gerektiğinin bile zamanlaması belirleyici hale geliyor. Oynanıştaki bu ana unsurların dışında kızımız zamanla birtakım güçler de kazanıyor ve yıkık dökük yapıları onarmak ya da düşmanları yok etmek gibi değişik hamlelerde bulunmaya başlıyoruz. Bu onarma yahut düşmanı yok etme özelliklerini bölüm içinde bulduğumuz ışık küreleriyle aktive ediyoruz. Bazı durumlarda küre sayısı sınırlı olduğu için hangi düşmanı ortadan kaldıracağınız önemli hale gelebiliyor. Aynı şekilde kedimizi de istediğimiz zaman miyavlatarak robotların sese olan duyarlılıklarını kendi lehimize çevirmeye çalışabiliyoruz. Zaman zaman kedimizle eşgüdümlü hareket edip belli kapıların açılmasını sağlamamız da gerekebiliyor. Bu arada her bölüm sonunda yaptıklarınızın tekrarını izleme seçeneği de iyi olmuş. Bazı zor bölümlerden sonra şöyle arkaya yaslanıp yaptıklarınızı izlemek iyi gelebiliyor. İstemezseniz geçebilirsiniz tabii.

Orijinal gibi de değil gibi de

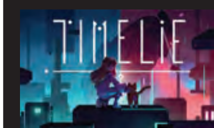
Timelie'la ilgili sevmediğin şeyinse ipucunu girişte vermiştim: Kendisi yeni bir deneyimden çok, daha önceden örneğini çokça gördüğümüz zamanı manipüle etme mekaniğini başarıyla tekrarladığını hissettiriyor, o kadar. Yani bu illa ki kötü bir şey değil ama bağımsız yapımlardan daha özgün bir deneyim bekleyen okurlar için de hayal kırıklığı olacaktır elbet. Bir diğer sevmediğim nokta da hikâye anlatımındaki muğlaklık oldu ama açıkçası *Timelie* hiç hikâye olmadan da oynanabilecek bir oyun olduğundan çok da mesele değil sanki. Son olarak, şu düşmanı yok etme animasyonu niye bu kadar hantal yahu? Sırf bu yüzden oyun kimi yerlerde gereksiz zorlaşmış.

Uzun süre durup düşmanların hareketlerini izlemek yerine zamanı ileri-geri sarmak çok pratik.

+
- Zorluğu tam tadında
- Kısıtlı da olsa farklı yollar izlenebilmesi
- Yeniden oynanabilirlik

−
- Yeni vadettiği bir şey yok
- Hikâye anlatımı çok muğlak
- Kız karakterin animasyonu çok ağır

7



Son Karar

Zaman manipülasyonu içeren oyunlara ayrı bir ilginiz varsa çok sevebilirsiniz.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Umique Studio | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-153-tl

WAKING

İki arada bir derede

GÜLHİS CANPOLAT

W*aking*'i incelemek için aldığımda hakkında fikir belirtmesi bu kadar zor bir oyun olmasını beklemiyordum. Tek kişi tarafından yapılmış bir oyun: Jason Oda. Steam sayfasında "güdümlü meditasyon" olduğu yazıyor. Geçen ay da *Playne*'i incelemiştim hatırlarsanız, benzer bir şey beklemiştim. Çok yanılmışım.

Waking'de kendimizi canlandırıyoruz. Ya da oyun bizden bunu yapmamızı istiyor; karakter adı olarak kendi adınızı, boyu olarak kendi boyunuzu falan giriyorsunuz. Bir komadasınız ve ölüm kalım savaşı veriyorsunuz. Kendinizi kurtarmak için hangi anılarınızı ve duygularınızı kullanırdınız? Yoksa kendinizi ölüme teslim mi ederdiniz?

Oyunun sorduğu sorular gayet kişisel. Tabii bu noktada gerçekten kendinizle alakalı cevapları vermek size kalmış. Daha en baştan itibaren *Waking* size bunun biraz rahatsız edici olabileceği konusunda uyarıyor. Ve bir noktaya kadar bu işe yarıyor. Ama o bir nokta çok erken geliyor.

Tema karmaşasına katlanamıyorum

Oyunun en başında zorluk seçerken "Soulslike" zorluk seviyesini görünce bende tehlike çanları zaten çalmaya başlamıştı. Abi meditasyonun Soulslike seviyesi mi olur? Hani iç huzur, kafayı boşaltma falan?!

Waking'in sizin hakkınızda bilgi edinmeye çalıştığı yerler gayet yavaş ve sakin. Karakterlerin, yani içinde takılı kaldığımız bu ruhani dünyada belli hislere tekabül eden koruyucuların konuşmaları tane tane, dingin. Fakat o da ne, sonra sizden kutu fırlatmanız isteniyor!! Çabuk, çabuk! Oğlum bak ateş edecekler sana, tut kutuyu! Fırlat! Yav çabuk!! Neden ateş ediliyor abi bana, ben kendi kafamın içinde değil miyim?

Bu oyun tam olarak ne? Meditasyon desen, değil. Savaş kısımları panikten başka bir şey yapamamanızı sağlıyor gayet. Düz vur kır, karakterini geliştir, daha iyi kır desem; o da değil çünkü karakterinizin savaş mekaniklerini seçtiğiniz his, düşünce ve anılar belirliyor. O zaman nedir bu yani, ben bu oyunu tam olarak ne olarak alıp da üstüne inceleme yazmalıyım? Bilemiyorum. İki arada bir derede kalıyorum.

Tek bir kişiden

O yüzden ortada elbette eksik gedik yanlar olacak. Bütçenin ve iş gücünün kısıtlı olduğu noktada bazı seçimler yapmak gerek. Fakat *Waking* için bu seçimler hiç de doğru yapılamamış bence.

Oyunun savaş bölümleri, meditasyon bölümlerinden çok şey götürüyor. Evet, bazı hisler belirtiyorsunuz ve bunlar "silaha" dönüşüyor. Fakat bu seçimlerin silaha dönüşmesi konusunda en küçük bir mantık ağı kuramadım ben. Yani neden kıskançlık öyle vuruyor da paragözlük şöyle vuruyor? Neden?

Klavye kontrolleri cidden sinir bozucu, iyi optimize edilememiş. Oyun sizden oyun kolu bağlamanızı istiyor ve oyun kolum da var ama buna ayar oluyorum. Ayrıca bazı yerler öyle karanlık ki hiçbir şey görülmüyor. Ki ben hiçbir elektronik aleti son ekran parlaklığında kullanmam, bu oyun için açtım iyice, yine de görünmüyor.

Çok başka bir şey bekledim, elimde bu var. Çok da iç açıcı değil. Değişik bir konsepti var, psikolojik oyunlara ilginiz varsa ve sıkıntılı savaş mekanikleri sizi çok bozmayacaksa bakabilirsiniz. Çünkü seçim yapmanız gereken kısımlar cidden ilgi çekici. Sadece... Savaşmasam da olurdu.

+

- Değişik bir hikâyesi var, oynayan kişinin kendisini ele alma fikri gerçekten ilgi çekici

−

- Savaş sistemi mantıksız
- Görüntü, renk karşıtlığı vs. çok kötü
- PC kontrolleri...
- Oyun hangi tür olmak istediğine karar verse iyi olurmuş

5



Son Karar

Oyunun fikri tasarım hatalarının altında kalıyor maalesef.





Bir de üstüne mum dikmişler.

TÜR: Aksiyon? | **YAPIM:** Jason Oda | **DAĞITIM:** tinyBuild | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 56 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-153-waking

XENOBLADE CHRONICLES *DEFINITIVE EDITION*

Uzun uzun yollar ve patates adamın yaşam sevinci

EREN ERYÜREKLİ

Beraber kaldığımız dönemlerde Ömer'in incelediği bir oyunu seyreyleyerekten dalmıştım *Xenoblade* dünyasına, onun oynadığı *Xenobalde Chronicles X*'ti ve sırf izlemesi bile inanılmaz zevkli bir oyundu. Gel zaman git zaman Switch'e *XC2* çıktı çıkmasına ama bunun ilki neredeydi kardeşim? İlki taaa Nintendo Wii'ye çıkmıştı ki elimde yoktu, tıpkı Wii U veya New 3DS'e çıkmış versiyonlarının olmadığı gibi. Şimdi de Switch'e çıkarmış adamlar, peki neden? Neden 10 yıldır her Nintendo platformuna çıkıp da deli gibi oynanıp satıyor bu oyun? Cevabını birlikte arayalım.

Devasa bir dünya

Oyunda ilk fark ettiğim şey büyük, çok büyük ama aşırı büyük bir dünyada olduğumdu. Her ne kadar belli bölgelere ayrılmışsa da bu bölgeler çoğu oyunun açık dünya diye sattığı alanlardan bazı durumlarda daha geniş ama öyle her tarafta da soru işareti avına çıkmıyorsunuz en azından. Allah'tan otomatik yürüme tuşu var da bol bol yürümek çok da can sıkıcı olmuyor. Zaten bölgelerin de bolca sırrı gizi var, hani tabanları nasırlandırmak o yüzden beyhude bir çaba değil. Bir de arkadaşlar yani Switch'te o kadar *Zelda*'ları, *Astral Chain*'leri falan oynadım ama bu *Xeno*'nun görselliği bir başka güzel. Grafikler epey bir cila görmüş ve badanası sağlam ama 10 yıllık oldukları gerçeğini de çok saklama gereği duyulmamış. Esas o epik, görkemli duyguyu yaratan oyunun sanat tasarımı. Diyelim uzakta bir dağ var, onun ardında dağdan büyük robotun kolu kafası var (bu konuya kutuda değindim). İşte o robotu görmek, çevrede dolanan dev dinozorumsu yaratıklara bakmak veya sadece günbatımını seyreylemek muhteşem bir his ama korkutucu da bu denli küçük olmak.

Esas adamımız Shulk, Monado isimli antik güçlere sahip bir kılıcı araştıran bir gençtir ve dostlarıyla mutlu mesut kolonisinde yaşamaktadır. Bir gün koloniyi insanlara düşman olan robot ırkı basar ve Shulk, Monado'yu kullanarak günü kurtarır ama herkesi kurtaramaz. Olaylar Shulk'un intikam için yola çıkmasıyla başlayıp nerelere nerelere varıyor inanamazsınız. Ama bu bir JRYO olduğu için ilk görevde kedi kurtarıp son bölümde Tanrı kesmek alışıldık durumlar. *Xenoblade* bu döngüyü kırmayı da beceriyor, sonunda Tanrı kessek de kesmesek de aralar, o yolculuk, ekibin organik bir şekilde oluşması, maskot karakter olan Noppon (kısaca patates) ırkına mensup Riki'nin bile bir ağırlığı olması o kadar büyük bir bağ kurduruyor ki oyuncuya ne o yürünen yollar koyuyor ne de birbirinin tekrarı savaşlar yoruyor. Aksine karakterlerimi biraz daha geliştireyim diye kasıyorsunuz. Karakterlerimiz klasik şekilde savaşarak veya ahalinin verdiği görevleri (ki oyundaki tüm kasabaların ahalisinin birbiriyle olan ilişkisini gösteren devasa bir harita var ki akıl alır) yaparak gelişiyorlar. Ama burada bir duralım ve hemen alt başlığı bir okuyalım.



Savaşlar biraz harala gürele geçse de sıkmıyor hiç.

480 tane görev var

Bu sayı başta biraz gözünüzü korkutsa da oyuna "Definitive Edition" denmesinin en büyük sebebi tüm bu görevleri ve o anda ne yapmakta olduğunuzu çok net seçebileceğiniz baştan ayağa değişmiş arayüz, menü sistemleri, kısayollar ve optimizasyon sistemlerinin oyuna entegre edilmiş olması. Yahu müziklerin bile hem aranjman hem orijinal hallerini seçebiliyorsunuz ki ben yeni hallerine bayıldım bayıldım. Ara ara sırf o mekânın müziği güzel diye bazı bölgelere gittiğim oldu. Yeni eklenen Casual Mode daha kolay bir savaş deneyimi sunarken Expert Mode savaş dışı kazandığınız tecrübe puanlarını karakterlere dağıtmanızı sağlıyor, sözgelimi bir karakterden on seviye düşüp diğerine on seviye ekleyebiliyorsunuz. Bu sayede istediğiniz gibi bir zorluk ayarlamak mümkün. Hani adamlar demiş ki: Kardeşim alın bakın size görselleri düzelttik, tertemiz bir arayüz ekledik, mis gibi bir görev takip sistemi de var, daha ne duruyorsunuz oynayın işte. Oyunda her karakterin kendi yetenek ağaçları olduğu gibi o ağaçlardan bazı yetenekleri diğer karakterlere de paylaştırabiliyorlar. Onun üzerine yarı sıra tabanlı yarı gerçek zamanlı savaş sisteminde kullanabileceğiniz Art'lar var ki Shulk'un normal yetenekleri dışında bir de Monado becerileri

MECHONIS VE BIONIS

Bu dev robotlar ezelden büyük bir savaşa tutuşmuş iki tanrısal varlık aslında ve onların mücadelesi bir noktada durduğunda üzerlerinde yaşam farklı türlerde oluşmuş. Mechonis mekanik temelli varlıklara can verirken Bionis üzerinde de oyun boyunca gördüğümüz habitat yeşermiş. Yani o dağdan büyük kollar kafalar bu arkadaşlara ait, siz düşünün ne kadar devasa olduklarını. Bu ikisinin kilitlenen savaşını çözecek güçse Shulk'un elindeki Monado kılıcında var sadece.



Nintendo sevenlerin bu seriyi neden bu kadar el üstünde tuttuğunu anlamış bulunuyorum.



O tepedeki bir kılıç, evet.





Bana burada Patates Bey derler.

var. Savaşlarda tek kişiyi kontrol ederken diğer iki kişi yapay zekânın çok da kötü olmayan ellerine emanet ama ara sıra zorlu boss'lara karşı bol bol sağlıkçıyla da oynamak isteyebilirsiniz, seçim sizin. Oyunun kişiselleştirme seçenekleri o kadar geniş ve detaylı ki kendinizi kısa sürede dakikalarca karakter ayarlama ekranında bulacak ve bundan zerre sıkılmayacaksınız. Ha ara ara sıkılabilirsiniz çünkü yan görevler bazen boğucu olabiliyor ama o durumlarda da harika oyun içi sinematik ve seslendirmelerle (İngilizcesi de güzel) şenlenen ana hikâyenin serin sularına bırakıveriyorsunuz kendinizi ki yapımcılar da zaten bunu açık açık öneriyorlar.

Belki bir klasik değil ama gönülleri de eritti şimdi

E peki alınmalı mı bu on yıllık delikanlı? JRYO severler atlasın direk daha evvel hiç oynamadılarsa. Oyunda okuyacağınız ekstra doküman falan da yok, her şey karakterlerin diyalogları ve sinematiklerle anlatılıyor geniş geniş, o yüzden bilmemne menüsündeki zart dosyasını okumak zorunda değilsiniz zurtu anlamak için. Bir monsterpedia aradı gözlerim ama ne yalan söyleyeyim, zira güçlü bir boss'a taktik yapmak için hep bir deneme yanılma durumu oldu ki onca geliştirme seçeneği olan bir oyunda bu taktik işi daha net olmalıydı. Oyun uzun, bir de her yeri gezeyim göreyim, her şeyi yapayım derseniz 150 saate yakın bir zaman gömersiniz rahat ki bu fiyatına değdiğini gösteriyor zaten. Bazı sistemleri demode kalsa da özellikle öyküsü ve karakterleri hiç mi hiç eskimemiş hâlâ taş gibi bir oyun bu ve bir yenilenme işlemi nasıl yapılırın canlı kanıtı. Switch'in en iyi JRYO'larından birisi rahatlıkla, ayrıca patates adam var, daha ne olsun.

Future Connected

Oyunu bitirdiniz ve ana menüde bir baktınız ki Future Connected diye bir seçenek var. Bastınız ve öykünün kaldığı yerden devam ettiğini, boşlukta kalan bazı noktaları doldurduğunu ve bize bu muhteşem karakterlerle bir süre daha vakit geçirme şansı verdiğini gördünüz. Bu kısım 10-12 saat sürüyor ama çok da memnun ayrılıyorsunuz ortamlardan ve hareketlerinizin dünyaya olan etkisini daha net görme şansı yakalıyorsunuz.

+

- Görsel yenileme
- Yenilenmiş arayüz ve menü tasarımları
- Seslendirme
- Pratik görevler
- Handled modunda çözünürlük düşse de performans düşmüyor
- Ekstra bir öykü de pakete dâhil
- Uzun oyun süresi
- Yükleme süreleri
- Savaş mekanikleri

–

- Güncelliğini yitirmiş mekanikler
- Monsterpedia'nın eksikliği

9



Son Karar

Upuzun ve unutulmaz bir yolculuk.

TÜR: Aksiyon / JRYO | **YAPIM:** Monolith Soft | **DAĞITIM:** Nintendo, CDMedia | **KUTULU FİYATI:** 689 TL
DİJİTAL İNDİRME: 60 euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** xenoblade.fandom.com



Ara sahnelerde Adol'ün çocukluğuna kadar gidiyor oluşumuz harika bir olay.



YS: MEMORIES OF CELCETA

Vita'ya sonsuza kadar elveda deme günleri

SABRİ ERKAN SABANCI

Bu ayı Vita'da esir kalmış oyunların kurtuluşu ayı ilan ediyorum. Önce *Persona 4 Golden* 8 yıl sonra Vita'dan kurtulup PC'ye geldi, şimdi de *Ys: Memories of Celceta* 2 yıl önce PC'ye geldikten sonra sonunda PS4'e batı için de gelip tam özgürlüğüne kavuştu. Sevdiğim seriler daha fazla insanın erişebileceği platformlara çıkınca inanılmaz bir heyecan kaplıyor içimi.

Eksik olan sadece anılar değil

Memories of Celceta, *Ys* serisinin teknik olarak yıllar önce çıkan *Ys 4: Mask of the Sun* ve *Dawn of Ys*'in yeniden yapımı gibi bir şey, *Final Fantasy 7 Remake* gibi düşünebilirsiniz hatta. Herhangi bir *Ys* oyununu da önceden oynamış olmanız gerekmiyor bu oyunu anlayabilmek için. Fakat bu yeniden yapımın orijinal versiyonunun Vita'da olması ve Nihon Falcom'un da o kadar büyük bütçeli bir firma olmamasından dolayı *FF7 Remake* kalitesinde de bir şey beklememeniz gerek.

En basit örnek olarak grafiksel olarak pek bir şey değişmediğini söylemek lazım. Tıpkı *Persona 4 Golden* gibi, *Memories of Celceta* da yine Vita grafiklerine sahip ama her şeyin çözünürlüğü yükseltilmiş ve Vita versiyonuna kıyasla en büyük artısı oyunun doğal olarak 60 fps'de sabit çalışıyor oluşu. Ben öyle "Neden her oyun 60 fps değil be?!" diyen biri değilim fakat *Ys* gibi aksiyon dolu, boss dövüşleri insanı yoran bir oyunda bunun önemini cidden anlıyorsunuz.

Fakat bu görsel ayarlar dışında oyunun genelinde de herhangi bir özel PS4 iyileştirmesi ya da eklemesi yapılmamış. Vita'nın kısıtlı hafızasından dolayı oyundaki her önemli konuşma ve ara sahne seslendirilmemişti haliyle, fakat PS4 (ve iki yıl önce çıkan PC versiyonunda da) herhangi bir şekilde yeni seslendirme eklenmemesi üzücü biraz. Hani oyunun seslendirmesi zaten genel olarak iyi değil, belki yeni bir şey eklenmemesi daha iyi olmuş diye düşünebilirsiniz ama… Kısıtlı bir platformdan daha iyisine geçince biraz ayar çekilmesini bekliyor insan ister istemez.

Celceta, klişeler ormanı

Oyunun kendisine bakacak olursak... Klişelerle dolu bir aksiyon JRYO oyunu *Memories of Celceta*, hatta sırf bu yüzden bile seriye veya türe ilk defa girecekler için gönül rahatlığıyla önerebilirim. Oyunun başında ana karakterimiz Adol, tamamen dağılmış ve hafızasını kaybetmiş bir şekilde kasabaya geliyor ve oyunun geri kalanı boyunca hem size verilen görevi yerine getiriyorsunuz, hem de hikâyede olanlarla, etrafta bulduğunuz orb'larla Adol'ün hafızasını yeniden kazanıyorsunuz.

Memories of Celceta'nın öne çıktığı en önemli noktaysa, tıpkı her *Ys* oyununda olduğu gibi oynanış. *Ys SEVEN*'da gelen 3 kişilik, gerçek zamanlı olarak istediğiniz karakterle oynayabildiğiniz parti mekaniğini daha da detaylandırmışlar *Celceta*'da ve hâlâ da eğlenceli. Oyundaki birçok mekanik ve özellik *Ys VIII*'de daha da mükemmelleştirildi tabii, bir nevi *Celceta* deneme tahtası olmuş bu konuda. *Ys VIII* gibi "yerine oturmuş" hissettirmese de hâlâ oynamaya değer mekanikler. Ve tıpkı diğer her *Ys* oyunundaki gibi Falcom'un ses ekibi *Celceta*'nın müziklerinde inanılmaz bir iş çıkarmış.

Memories of Celceta, *Ys* serisinin belki de en düz ama bir o kadar da eğlenceli ve erişilebilir oyunu. *Ys VIII* gibi detaylı oynanış mekaniklerine ve hikâye örgüsüne sahip değil fakat hem seriye hem de genel olarak JRYO'lara giriş için çok tatmin edici bir oyun. PS4 versiyonu her ne kadar yeni bir şey eklemese de bunun hakkını vermiş.

+

- Stabil 60 fps performans
- Harika soundtrack
- Türe ve seriye giriş için iyi bir oyun
- Kupalar Vita versiyonuyla paylaşımlı

−

- Herhangi bir PS4 ekstra güncellemesi yok
- Seslendirme hâlâ vasat

7

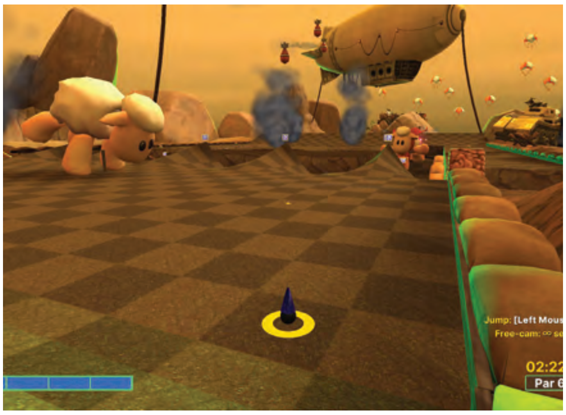


Son Karar

Kızıl saçlı Adol'ün maceralarının en iyisi değil, ama başlangıç için yeteri kadar iyi ve ev konsolunun rahatlığında artık!

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Nihon Falcom | **DAĞITIM:** Marvelous / XSEED | **DİJİTAL İNDİRME:** 134 TL (PSN), 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/falcom





Koyunlar OGZ'de olduğu gibi Worms haritasında da başa bela.

GOLF WITH YOUR FRIENDS

Pakete arkadaş dâhil değildir

ÖMER AKDAĞ

Böyle bir oyun çıktığını gördüm ve direkt burun kıvırmama ramak kalmıştı. Golf yani sonuçta, insanoğlunun ne kadar sıkıcı bir spor icat edebilirim diye düşünüp bulduğu bir spor. İsmi de bir tuhaf, "Arkadaşlarınızla Golf", laylaylay, bu kadar sevecenlik beni geriyor. Hayır bir de dünyanın en bodos oyun isimleri bodosmetresinde *Monster Hunter*'la yarışır, öyle bir isim. Neyse, tam geçecektim, Steam sayfasına bir girdim 20 bin inceleme! Az buçuk belli eder Steam'deki inceleme sayısı PC oyunlarının popülerliğini ve 20 bin böyle bir oyun için aşırı aşırı fazla! Velhasılıkelam, hiç bizim kafada bir oyun değilmiş gibi gözüküyor ama harbi güzel çıktı yahu!

Top-yön-şiddet-delik

Oyunun oynanışı da, amacı da, kontrolleri de çok basit öncelikle, komplike bir golf oyunu değil bu. İşte yön ve şiddeti ayarlıyorsunuz ve topu deliğe en az vuruşta sokmaya çalışıyorsunuz, olay bu temelde. Bu aşırı basit oynanış oyunu çekici yapan etmenlerden biri çünkü hiç oyunlarla alakası olmayan bir arkadaşınızla, sevgilinizle falan oynamalık tam. Ki internetten rastgele insanlarla veya listenizdeki arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz gibi aynı makineden oynamaya da imkân veriyor. Sevdicekle birlikte oyun oynamak (veya aranızı bozup ondan ayrılmak) istiyorsanız tam aradığınız oyun olabilir. Tek sorun aynı makinede birden fazla kontrol cihazı desteklemiyor, illa sırayla oynayacaksınız. O da güzel de işte...

Ömrü yüzlerce saat olmasa da 1-2 el atıp bırakmalık bir oyun da değil ha bu arada *GWYF*. Farklı haritalar olayı çok çeşitlendiriyor. En basit orman haritasında oynamakla etrafta mayınların, kutsal bombaların ve koyunların olduğu o sinir bozuculuğuyla meşhur Worms haritasında oynamak arasında dağlar kadar fark var (*Worms* hayranı İhsan Asman bizi dağıttı orada tabii ki). Ki Steam Atölye desteği de var oyunun, yüzlerce ek harita bulabilirsiniz.

Farklı oyun modları da oyunun ömrünü uzatan bir diğer etmen. Düz golf oynamak da güzel ama hokey pakıyla oynayıp onu bir kalecinin koruduğu kaleye sokmaya çalışmak ve garibim kaleciye bol bol küfretmek, veya potaya basket atmaya çalışmak bambaşka tecrübeler. Hele çift zıplama, rakiplerin topunu küp falan yapma gibi güçlendiriciler içeren bir parti modu var, onu oynadıktan sonra standart modlara dönmek zor. Bozulan arkadaşlıklardan müessesemiz sorumlu değildir.

4 yıldır erken erişimdeymiş!

Her şeye rağmen basit bir oyun dediğim gibi *Golf With Your Friends* (bu arada arkadaş diyor, ve evet, arkadaşlarla oynaması kesinlikle daha zevkli ama rastgele insanlarla da fena değil). Tek başınıza oynarsanız aşırı sıkıcı. Belki kendinizi geliştirebileceğiniz görev modları falan koyabilirlerdi ama arkadaşlarınızla oynarken başarısız olup kendinizi rezil etmenizi istemişler ve bunu da gayet başarmışlar, o da bir tasarım tercihi, ne diyeyim.

Tek sıkıntım oyunun biraz bug'lı oluşu. Örneğin topunuza şapka mapka takabiliyorsunuz ama bunlar diğer oyuncularda gözükmeyebiliyor. Garibim Cevdet Steam'in marketinden tam 3 kuruş bayılarak âşık olduğu turta şapkasını aldı ama kendi görebildi sadece. Hadi o neyse de oynanışta da bug'lar olabiliyor. Birisi topu ormana yolladığı zaman oyun takılabiliyor ve o kişinin süresinin bitmesini bekliyorsunuz. Tabii o kişi hayvan gibi puan kaybediyor bu sayede. Teeee 2016'dan beri erken erişimde olup da yeni çıkmış bir oyunun böyle bug'lardan arınmamış olmasına da ne diyeyim bilmiyorum. Ve bu bug'ların hep Gülhis'in başına gelmesine ne diyeyim, onu da bilmiyorum.

+

- Basit ve eğlenceli oynanış
- Oynanış o kadar basit ki oyunlarla alakasız arkadaşlarla bile oynanabiliyor
- Farklı modlar ve haritalar oyunun verdiği tadı tam kıvamında değiştiriyor

−

- Biraz bug'lı
- Tek makinede illa sırayla oynamayı dikte ediyor

7



Son Karar

Birlikte oynayacak arkadaşınız varsa hakikaten eğlenceli. Arkadaşınız yoksa... Gelin bir sarılayım...

TÜR: Spor | **YAPIM:** Blacklight Interactive | **DAĞITIM:** Team17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 26 TL (Playstore), 84 TL (PSN), 130 TL (XBL), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** golf-with-your-friends.fandom.com



Space ile eski ve yeni grafik geçişi bir yerden sonra keyfine yaptığımız bir şey haline geliyor.

Eski

Yeni



Bir Legacy of Kain'deki Kain yaşlanmıyor, aha bir de C&C'nin Kane'i.

COMMAND & CONQUER: REMASTERED COLLECTION

Bit pazarına Tiberium yağıyor

GÖKER NURBEYLER

Hazır olun, bu yazı bir dede yazısı. LAN'da oyun oynamak için arkadaşlarıyla 5 metrekarelik alana tüplü monitör, kasa ve diğer ekipmanları taşıyan 5 adamdan biri buradaki. İzmir Montrö Meydanı cenahında internet kafe kapatan, Aftermath atmaktan gözlerini bozan adam yazıyor bu yazıyı. Uyarıyorum: Naftalin sağlığa zararlıdır.

Yerim iki sayfa olduğundan *C&C* nedir, strateji türüne katkısı nedir gibi bölümleri atlamak zorundayım. İlgili pek çok kaynak olduğundan içim rahat. 1995-96 yıllarında çıkan iki GZS efsanesi *Tiberian Dawn* ve *Red Alert*'ın elden geçmiş hallerini içeren bu paket 25 yıllık bir oyun nasıl tekrar oynatılır sorusuna ders gibi bir yanıt veriyor. Bakalım *Remastered Collection* 320x200'ü 3840x2160'a taşımaktan başka neler yapmakta.

Bir boşluk tuşu 25 sene atıyor

Yapımcı Petroglyph eski topraklara hiç de yabancı değil. Bu abiler *C&C*'yi yapan Westwood Studios'daki ekip. Hani EA'in 1998'de alıp birkaç senede kapattığı Westwood. Bu elden geçmiş versiyon için orijinal kaynak kodun neredeyse tamamı Petroglyph'in GlyphX motoruyla harmanlanmış. Aynı ekip, aynı kodlar: Doğrusu emin ellerdeyiz. 3D tarafında da Lemon Sky (*WC3 Reforged, Starcraft: Remastered, FF7: Remake*) iyi iş çıkarmış. Paket, oyunların bugüne dek çıkmış paketleriyle gelmekte. *Covert Operations, Counterstrike* ve *Aftermath* burada. Hatta dev karıncalardan dinolara, PS hatta N64 görevlerine kadar her şey burada. Bu da tek kişilik görev severlere onlarca görev sağlamakta.

Bu arada şaka bir başlık değil yukarıdaki: Nereden nereye geldiğini hatırlatmak için boşluk tuşuna basıldığında eski ve yeni grafikler arasında geçiş yapılıyor. Ne kadar da ince bir nüans. Sadece zoom ekleyerek de bırakılabilirdi ama 4K'ya çıkarılan birimler tek tek modernize edilmiş. Yine de silah, patlama efektlerinin ve fizik motorunun da elden geçirilmesini beklerdim. Tamam bu sadece modernizasyon ancak bir bina havaya uçuyorsa bu görsel hissiyatının verilmesinde, çevre detay ve etkilerinin bir kuple daha güzelleştirilmesinde beis yoktu bence. Menünün modernize edilmesi ve başlıklara ayrılmasıysa iyi olmuş. Günümüzde temel şartlardan olan gruplama ve komutlamalar elden geçirilmiş. Çift tıkladığımız birimin shift'e basılı tutarken gruba eklenebilmesi gibi.

"Die waffen, legt an!" vs "wie want war, wake up!"

Oyun bir yeniden yapım değil. Bu nedenle orijinal oyunları nerede bıraktıysak öz olarak oradalar. Denge aynı, görevler aynı, yapay zekâ aynı, adresim aynı, kaderim aynı, günlerim aynı, geceler aynı, sarı saçlım hasretimsin sen... Rahmetli Kayahan'ın bu güzel şarkısı oyunda bulunmuyor tabii. Eski toprakların oyunu bıraktığı yerde bulmaları için çaba sarf edilmiş. Ve hatta oyunları 90'larda deli gibi oynayan 13 kişilik bir ekip kurulup danışman olarak atanmış. Örneğin bu ekibin talebiyle kulla-



nıcı arayüzü modernize edilmiş. Daha ötesi yapımcı Reddit'te ilgili başlıklar açarak topluluğa neler sunacaklarını tek tek anlatmış, geri bildirimleri üzerine çalışmalar yapmış. Duy Blizzard duy!

Müzikler de yerli yerinde, ama bestecisi Frank Klepacki'nin ve grubu The Tiberian Sons'ın (grubun adı bile eserine aşkla, pardon ore'la bağlı) yeni cover'larıyla. Bir Tristram Village veya Legends of Azeroth kendi alanlarında neyse, bu serideki Hellmarch da strateji tarihi için odur! Oyun sırasında onlarca şarkının eski veya yeni halleriyle kendi müzik listemizi oluşturabiliyoruz. Yenilenme rüzgârına ara videolar da tutulmuş... Gibi. Ara videolar halen keyifli ancak yaşlarını belli ediyorlar.

Eski ömür törpüleri

Eskiden icat edilmeyen kimi kolaylıklar burada göz ardı kalmış. Waypoint'miş, Attack Move'muş, üretilen birimlerin otomatik olarak seçilen noktada toplanmasıymış. Bunların icat edilmesine daha zaman var. Unutmayın ki *C&C* doğduğunda daha *StarCraft*'ın bile çıkmasına 3 yıl vardı. Yine aynı ayrıma geliyoruz: Damar retrocular tamamen aynısını bekliyordu ancak ateş o zaman icat edilmemişti diye oyunu pişirmeden mi yiyelim? Birimlerin yol bulmadaki geri zekâlığı gibi yapay geri zekâlıkları da halen hazır ve de nazır. Köprüye takılıp kalma mı istersiniz, birbirlerini bloklama mı, yoksa bir Chinook'a binemeyen andavallar mı? Bana 12 yaşında batıyordu, 37 oldum halen batıyor. Dolayısıyla yeni nesil oyuncuların biraz sabırlı ve dikkatli olmaları gerekecek. Haa bir de o eski saç baş yolduran binasız görevler vardı. Hâlâ varlar ve hâlâ ömür törpüsü tadındalar. Yeni tip stratejileri kolay bulan arkadaşlar, buyurun *C&C*'ye.

Bu arada Age of Empires II: Definitive Edition'ın 56 TL olduğu bir dünyada EA yine yerel fiyatlama yapmayarak kalbimi kırdı, onu da not etmiş olayım.

Sözün özü

Genç arkadaşlar 25 yıllık bir oyun için neden bu kadar heyecanlandığımı anlayamıyorlar. Olay yalnızca çocukluğa duyulan özlem veya yeni neslin bir klasikle daha tanışması değil. Bu Remastered Collection'a emek veren ekip biz dinoları gerçekten dinlemiş ya. Şu oyun bir tutsa, arkasından *Red Alert 2 Remaster* ve hatta *C&C Generals Remaster* gelse, EA hızını alamasa *Battle for Middle Earth Remaster*'dan girse *Dungeon Keeper Remaster*'dan çıksa... Hayat bayram ols...

Gençseniz anlayamazsınız, eski nesil için bir efsanedir C&C.





Stalin'e atfedilen bu meşhur sözü yeniden duymak da varmış.

"MOD"ERNİZE ETMENİN YOLLARI

C&C Remastered Collection'la iki oyunun kaynak kodları mod yapımcılarına açılmış durumda. (Bliz..Öhö Refor..Öhö!) Dolayısıyla CnCNet ve OpenRA gibi projeler desteklenirken modculara şans veriliyor. İlk birkaç moda göz atalım:

- **CFE Patch:** Yol bulma, vurkaç alanlarında düzeltmeler yapıyor.
- **Modern Wall Building:** RA2 tipi duvar kurma özelliğini getiriyor. Modlar çok oyunculu oyunlarda çalışmadığından üstteki veya bunun gibi rahatlıklara çok alışmanızı önermiyorum.
- **Ballanced Hard Difficulty (RA):** Yapay zekânın yüksek zorlukta %20 buff'lanmasını ve bizim %20 debuff yememizi önlüyor.
- **Better AI Mod:** Yapak zekâ artık Radar Dome'u hemen yapıyor, denizde ve kaynak yönetiminde daha iyi.
- **Enhanced Ore Growth:** Doya doya ordu kurmaya param yetmedi diyenlere.
- **Boxing:** Piyade başka piyadeyle karşılaşınca tekme tokat dalıyor. Mertlik bozulmasın diye.

+

- Detaylı elden geçirilmiş grafikler
- Farklı tiplerde, eğlenceli, çok sayıda görev
- Süper soundtrack
- Taş-kâğıt-makası türe yediren oyunlar
- Mod desteği
- Bonus materyaller

−

- Yapay zekâ ve yol bulma halen fena
- Toplanma noktası vb. nasıl eklenmez?
- Güncel efektler eklenebilirmiş
- AoE 2'deki gibi birkaç yeni içerik olabilirdi

8+

Son Karar

Eski toprağı naftaline boğarken, yeni nesil stratejistlere hodri meydan diyor.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Petroglyph | **DAĞITIM:** EA | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 120 TL (Playstore), 129 TL (Steam), 20 euro (Origin)
DAHASI İÇİN: https://cnc.fandom.com







POKÉMON SWORD *THE ISLE OF ARMOR*

Yeni nesile kılıç–kalkan ikilisiyle girdik, şimdi de zırhı düzüyoruz

CAN ARABACI

Aynı oyunu baharatını değiştirip ısıtıp ısıtıp önümüze sunan GameFreak'in artık nihayet Switch neslinde bu sistemi ardında bırakıp DLC yöntemine geçeceğini duyunca sevinmiştim. Aynı oyunu defalarca baştan satın almaktansa daha uygun fiyatlı küçük parçalara bölmek kötü bir fikir değildi ne de olsa.

Derken iki yeni büyük eklentiden ilki olan The Isle of Armor geldi çattı. Ek paketi satın aldıktan sonra (bir sonraki ek paketle birlikte ya da ayrı ayrı da alınabiliyor) Wedgehurst Station'a gidip yeni yolculuğunuza direkt başlayabiliyorsunuz. Baştan uyarayım: Çok kallavi ve büyük bir macera beklemeyin. Yeni ada oldukça büyük olsa da hikâye oldukça minimal. Hatta şöyle kısaca özetleyecek olursam; bu adadaki meşhur dojoya katıldıktan sonra üç kısa testi geçip buranın şampiyonu olmayı ve Kubfu adındaki yeni pokémon'u geliştirmeyi içeriyor. Genelde bu uğurda önünüze sunulan şeyler oldukça basit lakin fazlasıyla zaman yiyici. Mesela adanın dört bir yanında gizlenen 150 Diglett'i bulmanızı isteyen bir yan görev var -ki tahmin edebileceğiniz üzere biraz fazla kolaya kaçılmış izlenimi veriyor.

Buna rağmen içerik tamamen boş diyemem; adanın büyük bir çoğunluğu yeni Wild Area olarak işlev görüyor. Yakalanacak tonla yeni pokémon var -ki tanıdık bazı yüzler de geri dönüyor. Mesela dojonun ilk görevini tamamladıktan hemen sonra Bulbasaur ve Squirtle'dan birisi hediye ediliyor size.

The Isle of Armor attığı doğru ve güzel adımlar olmasına rağmen çoğu noktasında fazlasıyla kolaya kaçılmış bir paket. Kötü değil ama tatmin edici olmaktan da uzak. Umarım bir sonraki eklenti olan The Crown Tundra bundan çok daha eti budu bol bir paket olur.

6

Pokémon serisi DLC sistemine iyi bir geçiş yapamadı ama sonraki DLC'den ümitliyim.

POKÉMON HOME

Asıl incelemenin üzerine Pokémon Home nihayet hem Switch'lerimize hem de cep telefonlarımıza konuk oldu. Oldu olmasına ama öncülü Pokémon Bank'ın üzerine bir şeyler katabildi mi?

Yıllık 5 euroluk ücreti olan ve bütün oyunlardaki pokémon'larınızı saklamanızı sağlayan Pokémon Bank'ın üzerine Home'un yıllık 15$'ı hak ettiği şüpheli ne yazık ki. Yeni ve güzel özellikleri olsa da sözde "bedava" sunduğu özellikler sizi hep Premium üyelik almaya yönlendiriyor. O yüzden pokémon arşivinizi illa yeni oyunlara aktarmak istiyorsanız tek seferlik üyelik (1 ay 3$) alıp bütün işinizi o arada halletmek en mantıklısı.

VERSİYON FARKLILIKLARI

Ana oyunda olduğu gibi yine iki sürümün de bazı farklılıkları mevcut. Bunların başta geleni The Isle of Armor'ın en başında tanışacağınız yeni rakibiniz. Sword oyuncuları zehir tipi uzmanı Klara'yla muhatap olacakken Shield sahipleri psişik tipi uzmanı Avery'yle karşılaşacaklar. Pokémon tarafındaysa Clauncher ve Clawitzer Sword'a, Skrelp ve Dragalge ise Shield'a özel olarak oyunda yer alıyorlar.

TÜR: RYO | **YAPIM:** Game Freak | **DAĞITIM:** The Pokémon Company, Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 27 euro (Expansion Pass - Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** https://pokemon.fandom.com

SONG OF HORROR

Korkudan ağzı yüzü yamulanların hikâyesi

ONUR KAYA

Eski usul korku oyunu sevenler, geçmişe özlem duymaya devam ededursunlar, *Alone in the Dark*'ın ruhuna el fatiha. *Silent Hill* "Sony almış abi haklarını!" "Kojima tükürdüğünü yalayıp Konami'yle masaya oturmuş!" gibi dedikodularla mezarında ters dönüyor. *Resident Evil* da önce sabit kameralı korku oyunu olmaktan Michael Bay filmlerinin oyun dünyasındaki şubesine dönüştü, sonra da yavaş tempolu FPS formatına geçti. Umut ebediyen bağımsız yapımlarda, bu aralar da *Song of Horror*'da.

Kapalı kapılar ardında

Episodik formatta yayınlanan ve geçtiğimiz günlerde tamamlanan *Song of Horror*'ın başında, yayınevinde asistanlık yapan Daniel olarak, ailesiyle beraber ortadan kaybolan ünlü yazar Sebastian P. Husher'ın peşine düşüyoruz. Husher'ın evinde karşısına çıkan garip kapıdan girip tekrar geri çıkamayan Daniel, birilerinin gelip kendisini kurtarmasını beklemek durumunda kalıyor.

Dört oynanabilir karakter arasından seçim yapıp Husher malikanesine adımımızı atıyor, oyunun karşıt gücü The Presence'la tanışıyoruz. The Presence rastgele şekillerde üzerimize tehlikeler salan, yapay zekâ kontrolündeki doğaüstü bir güç, kaynağı da malikânedeki gizemli müzik kutusu. Esprisi o an seçtiğimiz karakteri kalıcı olarak öldürebilmek, bu da oyunun tatlı detaylarından bir tanesi. Eski usul sabit kameradan mekânları talan edip, etraftaki objelere tıklayıp, yanımıza alabildiklerimizi alıyoruz. Bunları birbiriyle birleştirip doğru yerlerde kullanarak mekân bulmacalarını çözüp ilerliyor, aynı anda The Presence'ın üzerimize saldığı tehlikelerden kurtulmaya çalışıyoruz. Bu tehlikelerin her biri farklı bir hızlı tuşa basma sekansını başarıyla tamamlayarak atlatılıyor ve her ne kadar hissedilir derecede olmasa bile karakterlerin statlarının bunları nasıl aşacağınıza etkisi var. Örneğin odanın bir kapısına katran karası bir yaratık dayanıyor, siz de tuşlara abanarak kapıyı kapalı tutmaya çalışıyorsunuz. Kas gücü yüksek bir karakter seçtiyseniz bunu daha kolay atlatıyorsunuz. Duvarlar kararmaya başladığı zaman da bir yere saklanıp sakin kalmaya çalışmanız gerekiyor, daha aklı selim karakterin işi daha basit oluyor.

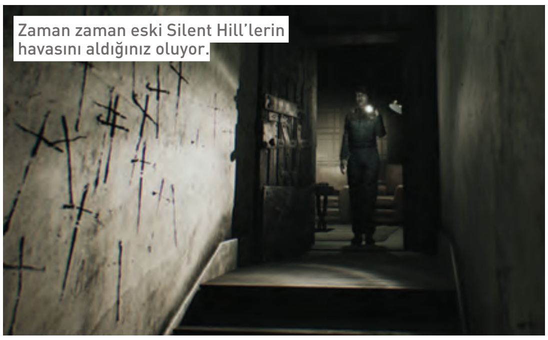
Ölmemekte fayda var

Oyunda aslında bütün olay nerede hangi nesneyi nasıl kullanabileceğinizi bulup yer yer notlarda ipuçlarını bulabileceğiniz bulmacaları çözmek. Bunu yapmaya çalışırken The Presence'ın önünüze rastgele çıkardığı hayat memat mücadeleleri ve sabit kamerayı avantajına kullanan korku enstantaneleri yüzünden tedirgin kalıyorsunuz. Bu hissiyatı ayakta tutan da daha önce söylediğim gibi, seçtiğiniz karakterin ölebilmesi. Öldüğünüz noktada karakterin eşyaları yere düşüyor ve kalan karakterlerden birini seçip o



eşyaları yerden alarak oyuna devam ediyorsunuz. Bütün karakterler ve Daniel ölürse de oyun acımıyor, bölümün başına yolluyor sizi. Kaybedeceğiniz bir şey olduğu için tedirgin kalmaya devam ediyorsunuz.

Oyunu H.P. Lovecraft ve Edgar Allan Poe gibi ustalardan feyz alan gayet hoş bir senaryosu da var, merak faktörünü ayakta tutmayı başarıyor. Hayatta kalan karakterlere göre bölüm aralarındaki sahnelerin değişmesi gibi detaylar hoş şeyler. Senaryonun yanında oyunun içine girmenizi sağlayacak olan ve dolayısıyla belli bir standardın altına düşmemesi gereken grafiklerde zurna biraz zırt diyor ama. Akıllıca kullanılmış ışıklandırmalar ve güzel tasarlanmış sahne kompozisyonları oyunu büyük ölçüde kurtarıyor kurtarmasına ama karakter modelleri ve animasyonları tek kelimeyle berbat. Oyunun vizyon değil bütçe eksikliğinden kaybettiği belli.



Zaman zaman eski Silent Hill'lerin havasını aldığınız oluyor.



+

- Hikâye sürükleyici
- Kalıcı ölüm mekaniği gerilimi ayakta tutuyor
- Mekân tasarımları güzel
- Sabit kamera oyunun avantajına kullanılmış

−

- Karakter modelleri berbat, animasyon kazık gibi

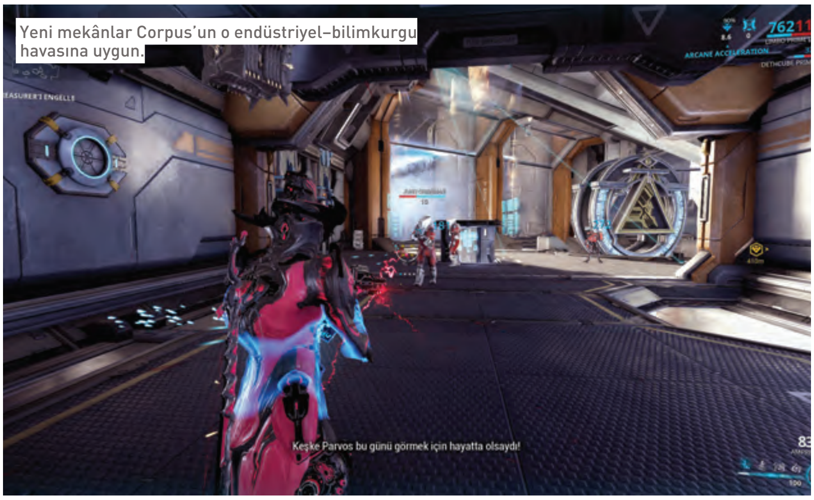
8



Son Karar

Halis muhlis eski usul korku. Sevilir.

TÜR: Korku | **YAPIM:** Protocol Games | **DAĞITIM:** Raiser Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 140 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: song-of-horror.fandom.com



Yeni mekânlar Corpus'un o endüstriyel–bilimkurgu havasına uygun.







WARFRAME: THE DEADLOCK PROTOCOL

Yey! Warframe yazmak için bahanem oldu!

ÖMER AKDAĞ

Warframe'e yeni gelen The Deadlock Protocol güncellemesi vesilesiyle yazıyorum bu satırları ama o işin bahanesi, ne zamandır *Warframe* muhabbeti yapasım vardı, aslında o yüzden buradayım ve biraz geriden alacağım mevzuyu. Ki garibim *Warframe*'e neredeyse hiç yer vermedik dergide şimdiye kadar. İsteyerek değil tabii, bizim gibi kısıtlı kadrosu olan mecraların uzun soluklu oyunlarla ilişkisi kadroda o oyunu oynayan olup olmamasına bağlı biraz. Atıyorum *WoW* oynayanımız var, dolayısıyla her genişleme paketini vs. yazabiliyoruz ama *The Elder Scrolls Online* oynayanımız olmadığı için ilk çıktığından sonra dışladık biraz canım oyunu.

Neyse, yıllar yılı çok övgüsünü duyduğum *Warframe*'e nihayet giriştim şöyle 7-8 ay önce. Tabii oyunun uzmanı değilim, sadece 400+ saatim var daha (*Warframe* için hiçbir şey), dolayısıyla kendi deneyimlerim kadar sağdan soldan duyduklarımdan da bahsedeceğim. Eh ama inceleme değil bu neticede, biraz rahat davranabilirim bence ha?

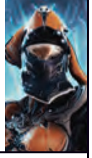
Looter shooter'lığın dibi

Tam böyle beyni kapatarak oynayacağım, sürekli bir şeyleri geliştireceğim, sonu gelmeyen bir oyun arayışındayken tanıştım *Warframe*'le ve oyunun hastası oldum. Oynanış müthiş hızlı ve müthiş pratik bir kere. Bir yerden bir yere gitmek için genelde koşmadığınız, onun yerine bullet jump falan yaptığınız bir oyundan bahsediyorum. Uzay ninjasısınız yahu, fakir gibi koşacak mısınız bir de? Her birinin 4 farklı yeteneği olan, dolayısıyla oynanışı komple değiştiren onlarca frame yetmezmiş gibi silahlar bile birbirlerinden aşırı farklı oynanışlar sunuyordu. Eh yıllar yılı bir sürü görev modu, bir sürü hikâye içeriği, bir sürü garip garip mekanik de birikmişti, kendimi şekerci dükkânında gibi hissettim.

Üstelik oyun da, oyun içindeki kozmetikler hariç her şey de bedavaydı! Yalan olmasın, bir 25 lira harcadım şimdiye kadar ama o da keyfime yani, gerek yoktu. Vicdan azabı bile duyuyorum güzelim oyunu yapanlara para kazandırmadığım için.

Hırsın da fazlası zarar

Süper zevkli oynanış ve inanılmaz bir içerik zenginliği var yani oyunda ama oyuna girdiğim ilk sıralarda, yani geçen yılın sonlarında, özellikle tecrübeli oyuncuların ortak bir şikâyeti vardı: Yapımcı Digital



Extremes çok fazla yeni içerik çıkartıyordu ama bunlar hem bug'lı hem de çeşitli açılardan sıkıntılı çıkıyordu ve DE bu çıkardığı içerikleri topluluk geri bildirimlerince düzeltmek ve mükemmelleştirmek yerine direkt sıradaki büyük içeriği çıkarmaya odaklanıyordu. Benim oyun süremin çoğu zaten standart görevleri yapmakla, kafama uyan frame ve silahları geliştirmekle geçtiği için bu bahsedilen sıkıntıyı şahsen pek yaşamadım ama anlaşılabilir bir serzeniş elbette.

Neyse, nihayetinde DE bu şikâyetlere bu yılın başından itibaren kulak vermeye başladı ve irili ufaklı güncellemelerle bir sürü düzeltme yaptı. Bu düzeltmeler içinde temel oynanış mekanikleriyle oynayanlar önemliydi. Element hasarlarından frame'lerin zırhlarına, statü etkilerinin yüzdelerinden kritik hasar sistemine kadar her şey elden geçti ve geçmeye devam ediyor. Birkaç aydır *Warframe*'e girmediyseniz detaylarda alışık olmadığınız çok fazla şey fark edeceksiniz yani.

Önemli bir güncelleme de Railjack üzerineydi. Railjack, *Warframe*'in oyun sonu içeriğine en yakın modlarından biri. Bu moda girebilmek için çok ciddi bir oyun içi kaynak harcamanız gerekiyordu, gereken kaynak miktarını bayağı bir indirdiler öncelikle. Çok biliyormuş gibi davranmayacağım, Railjack'i çok az oynadım çünkü *Warframe*'i aşırı yoğun oynadığım birkaç ayın ardından Railjack'e gireyim dedim ve resmen *Warframe 2* gibi bir şey buldum karşımda, fazlasıyla derin göründü, gözüm korktu, fazla ilerlemedim. Ama gördüğüm, duyduğum, okuduğum kadarıyla diyebilirim ki Railjack temel olarak başarılı bir mod ama böylesine grind isteyen bir oyun için bile aşırı bir grind istiyormuş ve bazı mekanikleri de fazlasıyla hantal çalışıyormuş. Bahsettiğim güncelleme sonrası Railjack'in artık gerçekten de keyifli bir mod haline geldiği görüşü hâkim ki bu gelen ilk büyük Railjack güncellemesiydi, devamı da yolda.

Çakkaallll....

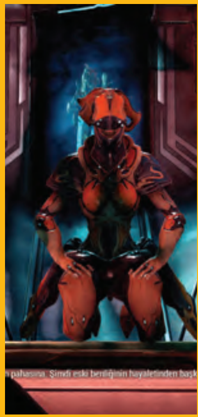
Bu yeni çıkan The Deadlock Protocol'e de bir bakalım. Öncelikle yaklaşık 2 saat civarı süren, güzel de bir boss dövüşüyle sonlanan küçük bir hikâye içeriği getirdi güncelleme. Uzay anamız Lotus'un hikâyesinin sonlanmasını bekleyenler biraz daha bekleyecekler, tahminimce ona bayağı bir özeniyorlar. Bu The Deadlock Protocol hikâyesi daha küçük çaplı, düşmanlarımız Corpus'larla ilgili.

Güncellemenin getirdiği en tatlı değişiklikse bence Corpus mekânlarıyla ilgili olan. Corpus'larla savaştığımız gemilerin tasarımları komple değişmiş durumda ve şahane olmuşlar. Oyunlarda aksiyona girdiğimiz mekânların göz okşamasını hep özellikle sevmişimdir, bu sebeple ekstra bir gönlümü kazandı güncelleme.

Bir de oyundaki ilk gezegen olan Venüs'teki boss'umuz Jackal hem tasarım olarak hem de dövüş dinamikleri olarak komple yenilenmiş durumda. Çok eski bir boss olduğu için dandik kalıyordu artık biraz Jackal, şimdi daha fazla manevra yapmanızı, daha fazla zamanlama kasmanızı falan gerektiriyor, çok daha iyi olmuş. Tabii ilk gezegenin boss'u olduğu için hâlâ çok kolay, o ayrı. Yalnız bu bir başlangıçsa, bütün eski boss'ları böyle güzel yenileyeceklerse cidden müthiş olur.

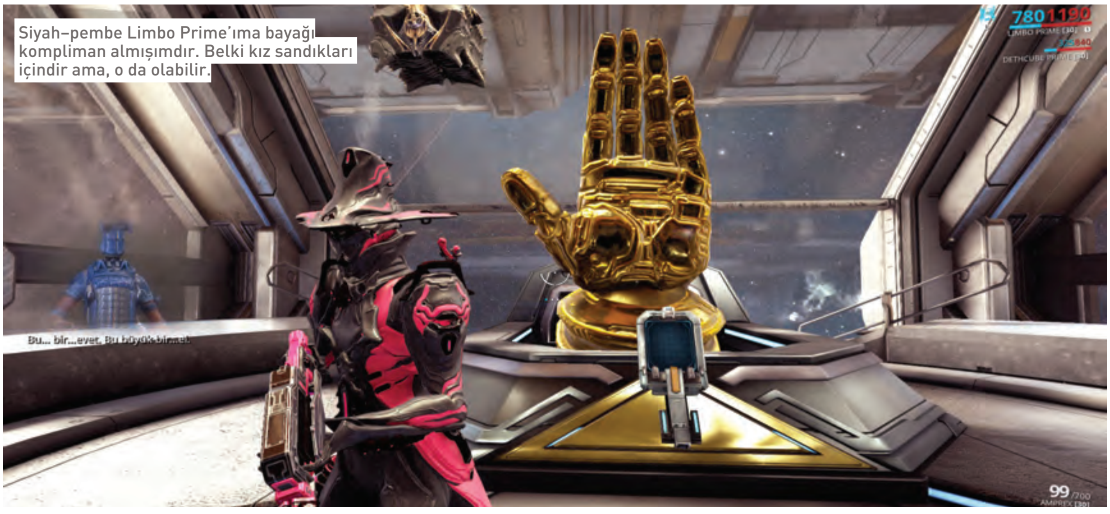
Warframe'in düzeltilmesi gereken daha çok yeri var. Aklıma gelen birkaçını sayayım hızlıca: Tek düzgün oyun içi para kazanma yöntemi olan Indeks'in büyük haritasının inanılmaz sıkıcı olması, oyuna yeni başlayan oyuncuları iyi eğitmemesi ve onları wiki'ye ve içerik üreticilerine mahkûm etmesi, 1-2 istisna dışında bir yerden sonra oyuncuyu neredeyse hiç zorlayamaması, şu kahrolası gemi yapay zekâsı Ordis'in aynı salak esprileri sürekli tekrar etmesi...

Ama mesela *Warframe* ben başladığım sırada şu ankine nazaran bayağı bir kırık döküktü, ona rağmen süper vakit geçirdim. Siz de ömür törpüsü süper eğlenceli ücretsiz bir oyun arayışındaysanız başka yere bakmanıza gerek yok, yıllardır en çok oynanan oyunlar arasında yer alması boşuna değil *Warframe*'in. Çok sıcak kanlı ve yardımsever bir topluluğu var ve pek iyi olmasa da Türkçe desteğine de sahip. Sorunları var ama bu sorunlar ancak yüzlerce saat oynarsanız rahatsız etmeye başlar sizi.



Protea

The Deadlock Protocol'le beraber yeni bir frame daha eklendi oyuna tabii: Protea. Böylece frame sayımız 38'e çıkmış oldu. Alması ne çok rahat ne de çok kasıntı olan Protea'nın özellikle çok güçlü olduğunu söyleyemem ama bir grupta destek birimi olarak bulunmasını isteyeceğiniz tipten bir frame kendisi. Kendine ve yanındakilere ekstra kalkan, can, enerji ve mühimmat sağlıyor. 4. yeteneğiyse çok ilginç. Bir kere 4'e basarsanız Protea zamana çapa atıyor, daha sonra bir kere daha basarsanız zamanı geri sarıyor ve o noktaya geri dönüyor. Bu sırada da harcadığı mühimmatlar falan geri doluyor. Ölürse de o çapanın oraya geri sarıyor ve de. Doğrusu ilginç bir yetenek, evet, ama çok kullanışlı olabileceği pek bir yer düşünemiyorum hani. Şu A-B-C-D noktalarını ele geçirdiğimiz modda noktalar arasında hızlı gitmeye yarar en fazla. Yine de güzel frame, elde durmasından zarar gelmez.



Siyah–pembe Limbo Prime'ıma bayağı kompliman almışımdır. Belki kız sandıkları içindir ama, o da olabilir.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Digital Extremes | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: warframe.fandom.com

THE OUTER WORLDS

sw | one | ps4 | win

Switch ziyareti biraz tatsız olmuş

The Outer Worlds geçtiğimiz yıl en sevdiğim oyunlardan birisi olmuştu; Switch versiyonu gelince de heveslenmeden edemiyor insan. Sonuçta ortada iyi bir oyun var ve bunu artık mobil olarak da oynayabileceğiz, daha ne isteriz ki? Fakat kazın ayağı öyle değil işte. Port dediğiniz iş iyi yapılmazsa tablo pek de iç açıcı olmuyor.

Böyle kafadan eleştiriyle başlamazdım ama grafiklerdeki geri gidiş dikkat çekici boyutta. Normalde oyunun artılarından birisi hoş görsel tarzı olunca, buradaki düşük performans haliyle can sıkıyor. Oyunu hem el konsolu modunda hem TV'ye bağlı olarak denedim; TV'ye bağlıyken (doğal olarak) daha iyi görünmekle birlikte, orada da zaman zaman fps düşüşleri yaşanabiliyor.

Switch portuyla ilgili bir diğer sıkıntı, tuş takımı atamalarındaki çakışma. Konuşma, kapıları açma, nesnelerle etkileşime girmek için kullandığınız tuş, aynı zamanda silahı çekmek veya indirmek için kullanılıyor. Yani ne zaman bir yere



girecek olsanız, aynı zamanda silahınızı da çekmiş oluyorsunuz ve bu da zaman zaman sorun oluyor.

Son olarak yükleme sürelerine de değinmek gerek; bana biraz fazla uzun geldi ve bu da özellikle sık sık bir yere girip çıkmamız gereken durumlarda can sıkıyor.

"Şimdi bu oyuna dair her şey mi kötü?" diye düşünebilirsiniz. Elbette değil. Sonuçta yıllar boyu yeni bir *Fallout* oyunu bekleyenlerin (ve *Fallout 76*'yla hayal kırıklığı yaşayanların) özlemini dindiren, mizahi yönü yerli yerinde, karakterleri ve karakter gelişimleri iyi düşünülmüş, oynanışı zevkli bir oyundan bahsediyoruz. Eğer bugüne kadar oynamamışsanız mutlaka bir şans verin derim. Ama bunun için öncelikli olarak Switch portunu önermek zor. ■ **ENGİN**

+

- Nihayetinde klasik bir Obsidian RYO'su, her hâlûkârda iyi
- Hikâyesi, karakterleri, görevleriyle gayet ilgi çekici bir tecrübe

−

- Görsel kalitesi ziyadesiyle düşürülmüş
- Diğer platformlarda performansı daha iyi

6

Son Karar

Sunduğu tek avantaj oyunu mobil oynanabilir hale gelmesi.

TÜR: RYO | **YAPIM:** Obsidian Entertainment | **DAĞITIM:** Private Division | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop), 309 TL (Epic), 390 TL (PSN, XBL) | **DAHASI İÇİN:** theouterworlds.fandom.com

HEARTHSTONE: ASHES OF OUTLAND *TRIAL BY FELFIRE*

and | ios | osx | win UPDATE

Hanın karanlık tarafı

Ashes of Outland'in muhteşem çıkışıyla birlikte oyunun metasını büyük oranda değiştiren Demon Hunter sınıfıyla tanıştık. Daha önce gösterilen zoo ve silahlı kontrol build'leri yerine daha çok tempo ve OTK'yle ünlenmiş olsa da kimsenin bu yeni sınıfın oyuna etkisini tartışabileceğini sanmam. Tam Demon Hunter'a alıştık, öğrendik darken bu sefer de ek paketin kayıp tek kişilik içeriği çıkageldi. Paket toplamda 4 haftaya yayılmış durumda olsa da, brawl'lar ve özel görevleri çıkardığımızda geriye sadece Aranna Starseeker'ın Illidan'la tanışıp kaderini değiştirmesini konu alan tek kişilik içerik kalıyor. *Hearthstone*'un içerikleri hep iyi düşünülmüş ve kendi tarzıyla zorlayıcı olmuştur ki burada da durum farklı sayılmaz. Devasa bir fel enerji fırtınasından kaçmak mı isterseniz yoksa rakibin kartını önce bitirmeye dayalı bir düello mu, neredeyse ne ararsanız var. Aranna'nın kendisi ve yoldan toplandığı yoldaşlar da oldukça eğlenceli tipler olmuşlar ki tek kişilik içerikte hiç sıkılmadığımı söylemem gerekiyor. Elbette *Hearthstone* içerikleri ne kadar gerçek *Warcraft* dünyasına dâhil bu tartışılır. Buna rağmen Aranna ve Illidan'ın kardeşleri hakkında söylenmelerini, farklı yeteneklere sahip yoldaşların Aranna'nın yardımına koşuşunu izlemek fazlasıyla keyifli olmuş.



Bu yazıyı okuduğunuzda muhtemelen Felfire Festivali bitmiş olacak ancak Aranna'nın yolculuğu oynanabilir durumda kalacak. Eğer beyninizi yorup sizi geren *Hearthstone* maçlarından sıkıldıysanız, Aranna Starseeker'ın macerası o alıştığınız sıcak *Hearthstone* hissini fazlasıyla veriyor. ■ **ALİ**

TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Battlenet) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** hearthpwn.com

DARKEST DUNGEON: BUTCHER'S CIRCUS

lin osx win DLC

DLC'den çok oyun modu gibi

Darkest Dungeon beni aşırı strese sokmasına rağmen severek oynadığım oyunlardan ama son zamanlarda unutmuştum kendisini biraz açıkçası. Benim için gökten düşer gibi oldu bu eklenti o yüzden.

Butcher's Circus hem ana oyun mekânına aynı isimde bir dinlenme noktası getiriyor, hem de bir online karşılaşma modu. Bu karşılaşmalarda aldığınız yenilgiler ana oyununuzdan bir şey götürmüyor ama kazanırsanız bir iki küçük hediye alıyorsunuz.

Savaşlar birazcık değişik oyundakine kıyasla. Bir kere millete yemek, meşale ve sargı bezi yetiştirmek ya da onların akıl sağlığını göz önünde bulundurmak gibi bir durum yok. Savaşlar zor yine (gerçi bu karşınıza kimin geldiğine de bağlı). Böyle olunca ben biraz daha serbest bir keyif aldım açıkçası.



Ana oyunda kazanınca aldığınız o büyük zafer duygusu yok ama kendince bir keyfi var. İnsanlara karşı savaşmak istemezseniz botlar da var.

Kimin önce saldıracağına yazı tura usulü karar veriliyor. Kaybedene de ilk turda belirli bir sıyrılma bonusu veriliyor. Bu maçlardaki bir büyük değişiklik "token" özelliği. Bu eklentilerden maçtan önce 2 tane seçiyorsunuz, size belirli avantajlar sağlıyorlar.

DLC bedava, ana oyununuz yoksa o da indirimlerde çok uyguna geliyor. Beni oyuna döndürdü. Size de başlamak için bahane olabilir. ■ GÜLHİS

7

Son Karar

Çok büyük bir eklenti değil, fakat oyuna dönmek için bir sebep!

TÜR: Strateji / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Red Hook Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: darkestdungeon.gamepedia.com





one ps4 win DLC

FELL SEAL: ABRITER'S MARK *MISSIONS AND MONSTERS*

Artık metrolar yerin üstünden gidebiliyor!

Geçtiğimiz sene *Fell Seal*'ı incelerken övmelere doyamamış, oyunun nasıl da *Final Fantasy: Tactics*'i seven iki yapımcısının *FFT*'ye bir aşk mektubu gibi olduğundan dem vurmuştum. Haliyle *Fell Seal*'a DLC geldiğini görünce heyecanlandım, hevesle oyunu tekrar kurup kolları sıvayarak girişiverdim...

...lakin ne yalan söyleyeyim, hevesim biraz kursağımda kaldı. Belki benim beklentilerim daha geniş çaplı bir eklenti üzerineydi ancak *Missions and Monsters* aslında büyük ölçüde sadece adındakilerden ibaret: Yeni görevler ve yeni canavarlar. Bu canavarlardan bir kısmını eğitip yanınıza katabiliyorsunuz, hatta onlara özel yeni kişiselleştirme opsiyonları da mevcut. Onlar dışında insan karakterler de üç yeni sınıfa (Beastmaster, Samurai, Wrangler) kavuşuyor.

Bir de oyun içinde yeni bir mini-oyun var. Boşta duran kahramanlarınızı her bölgede çeşitli görevlere yollayabiliyorsunuz, oradan yeni kıyafetler, ödüller, hatta yaratıklar bulup getiriyorlar size. Ama eninde sonunda eldeki bütün DLC bundan ibaret. Oyunu zaten bitirdiyseniz eğer baştan oynamak için çok istekli değilseniz size en başa sarmanız için yeterli sebebi veremiyor ne yazık ki. En baştan oynayacaksanız aslında oyunu daha iyi hâle getiriyor ama bu sefer de DLC'nin bedava ya da ucuz değil de böyle bir pakete göre gayet kallavi bir ücreti olması sıkıntı. ■ CAN

6

Son Karar

Oyunu zaten bitirmişseniz çok fazla şey vadetmiyor.

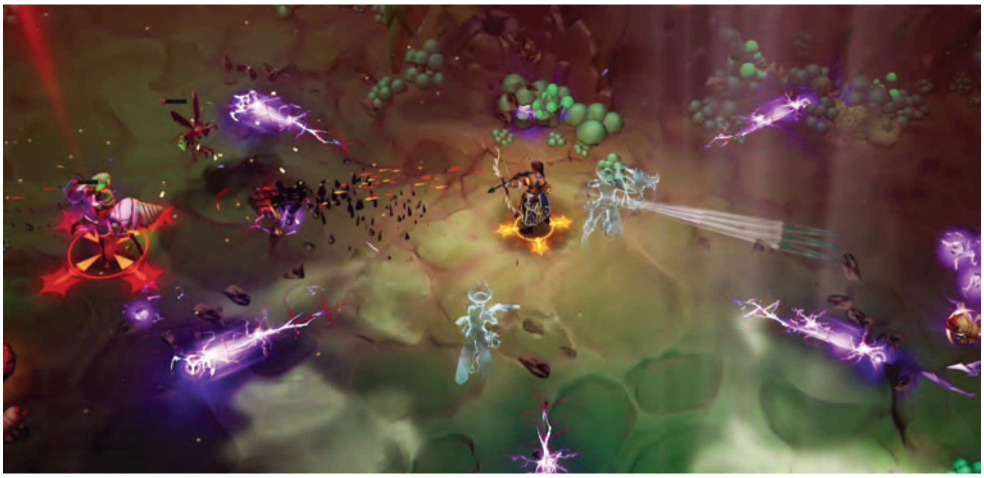
TÜR: RYO / Strateji | **YAPIM:** 6 Eyes Studio | **DAĞITIM:** 1C Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam), 37 TL (XBL), 58 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: https://tinyurl.com/ogz-153-fs

TORCHLIGHT III

Meşalenin alevi bu sefer biraz sönük gibi

EREN ERYÜREKLİ

İlk Torchlight çıktığında hack n' slash RYO'ların biraz unutulduğu, olanların da hep birbirine benzediği bir zamandı ve oyun derinlikli yapısı, masum ama kanlı grafikleri ve esprili tarzıyla cidden bir fark yaratmış, uzun süre zevkle oynatmıştı kendini ki devam oyunu da bu tarzı bozmayarak üstüne düşeni yapmıştı. Şimdi gelelim 3. oyuna, bir kere erken erişim olması dolayısıyla bolca sunucu problemi var, yalnızca multiplayer oynayabildiğimiz çok da iyi yağlanmamış bir makine olduğunu söyleyebiliriz kendisinin ama sorunlar bununla sınırlı değil.



Efektler iyi hoş da düşmanlar bi' vasat.

Karakterin adı yok

Vallahi yok, billahi yok. Seçebileceğimiz zaten 4 sınıf var Sharpshooter ve Mage pratik olarak zaten birbirinin aynısı, sosyal mesafe kaygılı iki karakter (menzilli karakter sevenler ağladı sen bunu deyince - Ö). Geriye kalanlarsa Railmaster (ki kendisi gittiği her yere tren summon'lıyor) ve Steampunk tatlış bir robot. Robotu seçtim tabii ki ve hem yakından bam güm dalmayı hem de göğsümdeki topla milleti yaylım ateşine tutmayı oldukça sevdim. Railmaster da zevkli gibi ama oyunda oynaması en zevkli karakter robot olmuş net.

Neyse seviyeler atlanmaya, renkli renkli (ama pek de işe yaramayan) bir ton eşya bulunmaya başlandı. Oh diyorum "şimdi neye versem, strength mi magic mi kassam" filan diye düşünürken bu puan verme işinin oyunda artık olmadığını gördüm. E ne yapalım bari yeteneklere dökeyim puanı dedim orası da 2 ağaçta 6-7 yetenekle sınırlı kalmış. Yancı hayvanımız zaten otomatik geliştiği için ona pek bir müdahale şansı yok. Eeee hacı ben neyle char yapıcam? Ekipman desen yüzük yok, kolye yok, hep bi' eksik hep bi' hayal kırıklığı. Hele bir "ölünce eşya kaybetme (lifebound)" sistemi var ki herkes nefretle bahsediyor kendisinden. Loot odaklı bir oyunda insanların elinden loot'unu alma fikri nasıl bir parlak zekânın ürünüyse artık...

Yeni eklenen Relic'lerse her karakter tarafından kullanılabilmeleri sebebiyle biraz kolaycı bir hava veriyor oyuna ki oyun Hard'da bile kolay geldi bana zaten. Bir yerdeki yorumda Torch-lite demişler ki çok doğru cidden. 2. oyunu alıp eksiltерek böyle kumpire az malzeme koyan cimri restoran muamelesi çekmişler *T3*'e resmen. Düşmanlar da çok karaktersiz ve çeşitsiz genelde ama grafikler keyifli ve *Torclight* görsel stilini güzel devam ettirmiş, ona hiçbir lafım yok. Her nedense öldürdüğüm düşmanların bir kısmının halen hayatta olduğunu, animasyonlarının takıldığını görmekse oyunun önünde daha uzun bir geliştirme süreci olacağını gösteriyor. Hani ne bileyim orada *Wolcen* varken, benzer tarzda *Darksiders Genesis* varken, hatta *Torchlight 2* varken ve ufukta *Diablo IV* ve *Path of Exile 2* gözükmüşken *Torchlight 3* çok yavan kalıyor şu haliyle. Seslendirmeler eksik ve hikâye desen bahsini etmeye değmez bile. Şahsen sıkıldım ve uzun bir süre de açma gibi bir niyetim yok kendisini, en azından tam hali çıkana dek.



Robot iyi ama...

Çok heyecanlanmıştım ama hevesim kursağımda kaldı *Torchlight 3*'den yana a dostlar. Oyun geliştirilmeye devam ediyor ve benim tahminimce önümüzdeki yılın sonlarına doğru tam çıkışını yapar, o gün geldiğinde tekrar bi' üzerinden geçeriz eski dostun.

+

- Robot var
- Klasik Torchlight estetiği güzel yenilenmiş
- Kale dekore etmek hoş
- Oynaması rahat ve basit
- Relic sistemi eğlenceli

−

- Yetenek ağaçları çok yavan
- Aynı şekilde düşman tasarımları da
- Sunucularda bağlantı ve gecikme sorunları var
- Lifebound sistemi
- İkinci oyundan çok şey eksilmiş
- Seslendirmeler eksik çoğu yerde
- Hikâye gaz ve toz bulutundan ibaret

Son Karar

Bu haliyle bile zevkli gibi ama esas eğlencesini sonraya saklıyordur umarım, yoksa rekabette dayak yer.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ecthra Inc | **DAĞITIM:** Perfect World Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 90 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** torchlight.fandom.com





DEAD IN VINLAND

Issız adaya düşünce oynanabileceklerden

Noyan *The Geç Kalan*

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Geçen ay e posta gönderen Onur Şatlı ve Hasan Polat dostlara teşekkür ederim. Son 1-1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Sıcak ve eğlenceli oyunlarda, yaz tatilinde, geç kalmadan ve sağlıkla görüşmek üzere.

Oyun dünyasında fazlasıyla popüler olmuş bir tema hayatta kalma. Bu temaya bir de kazazede bir Viking ailesi, ıssız ada, sıra tabanlı kaynak yönetimi ve *Darkest Dungeon*'ı andıran, roguelike tarzı dövüşleri ekleyin, *Dead in Vinland*'ın 40 saati geçen oynanışına hoş geldiniz. Sevimli ve çabuk ısınılan, bir o kadar da zorlu bir oyun deneyimine, kıt kanaat yaşayan karakterlere, onların aralarındaki değişken ilişkilere ve adada yapılacak ilginç keşiflere hazırsanız kısa turumuza başlayabiliriz.

Yorgunluk ve depresyona karşı yapılabilecekler

Yapımcı firmanın benzer konuda, 2015 tarihli *Dead in Bermuda* adlı bir oyunu daha var. Geliştirici ekip ayrıca *XCOM, Jagged Alliance* gibi ünlü serilerde de çalışmış elemanlardan oluşuyor.

Bir baskının sonunda canlarını tekneye ve kendilerini bilmedikleri bir ıssız adaya atarak kurtaran aileyi kontrol ediyoruz. Açlık, yorgunluk gibi 100'e ulaşmaması gereken kritik değerler var, ilk günlerde en zoru da depresyon. Saldırı sonrası eski güzel günleri arayan, açlık ve misafir oldukları adadaki bilinmezlikle mücadele eden aile üyelerinin depresyonu yavaş yavaş, birçok olay ve diyalogda artıyor başlarda. Yardımcı alanlardan meyhaneyi inşa ederek, biraz içip efkâr dağıtarak depresyonu azaltabiliyoruz. Enerjiyi artırmak için dinlenme alanı var (sessiz denize karşı ağaç gölgesindeki döşeğe uzanıp dinlenmek gerçekten cazip geliyor insana). Sabah, öğleden sonra ve gece şeklinde günün üç bölümünde çeşitli görevler vererek elemanlarımızın yeni alanlar inşa edip, faydalı eşyalar toplayıp üretmelerini ve hayatta kalmalarını sağlıyoruz. Haritada keşif yaptıkça, ekibimize çeşitli yeni üyeler de katılıyor. Diyalog tercihleri veya beceri puanına göre ilerlenen çeşitli görevler de adadaki maceramıza renk katıyor.

DLC'leri almaya değer

El yapımı tablo gibi güzel grafikleri ve kulağa hoş gelen egzotik ezgileriyle, basit arayüzüyle sunumu başarılı ve oynaması keyifli bir oyun Dead in Vinland. Kaynak yönetimi ve hayatta kalan elemanlarınızın hayati değerlerini düşük tutma hedefleriyse, öğrenmesi kolay, ustalaşması epeyce zor kısmı işin. Issız adaya düşerseniz yanınıza alabileceğiniz oyunlardan biri, makul fiyatla satılan DLC'leriyle birlikte en az 40-50 saatlik sürükleyici bir deneyim vaat ediyor çünkü.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** CCCP | Dağıtım: Dear Villagers | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 28 dolar (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** https://tinyurl.com/ogz-152-vin

8

Son Karar

Zor olduğu kadar sürükleyici ve renkli bir sıra tabanlı kaynak yönetimi.

80'LERDEN GELEN ADAM



1906'da yayınlanmış klasik bir roman okudum bu ay: Demiryolu Çocukları - Edith Nesbit. Babaları haksız yere hapse atılmış üç çocuklu bir ailenin, demiryolu ve tren istasyonuna yakın bir eve taşınması, tren yolcularıyla kurdukları dostlukları anlatan sevimli bir öykü. Filme de uyarlanmış.

OYNUYORUM

1. Call of Duty: WWII (PC)
2. FIFA 20 (PS4)
3. MLB The Show 20 (PS4)
4. House Flipper (PC)
5. The Wolf Onine Sim. (ios)

BEKLİYORUM

1. PGA Tour 2K21 (PS4)
2. Empire of Sin (PC)
3. Ghost of Tsushima (PS4)
4. Watch Dogs: Legion (PC)
5. Surviving: The Aftermath (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BİT PAZARINA NURUN TİPİ HALİNDE YAĞDIĞI AYLARDAN GEÇİYORUZ. FF7, MAFIA II, SAINTS ROW THE THIRD, MODERN WARFARE 2, STREETS OF RAGE, BLACK MESA FALAN DERKEN ŞİMDİ DE PERSONA 4, XENOBLADE CHRONICLES, DESPERADOS, C&C VE SPONGEBOB'LA İHYA OLDUK.

ÇOK OYUNCULU

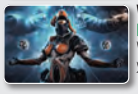


VALORANT
PC

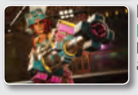
Riot Games bugünlerde çok hızlı. Önce Legends of Runeterra'yla, şimdi de Valorant'la rekabete dayalı oyunlar dünyasında büyük atılımlar yapıyor. Valorant'ın "her şey olmaya çalışıp her şeyin birazı olma" sorunu var evet ancak yine de kendisine online FPS'ler arasında iyi bir yer edinmeyi başardı gibi görünüyor.



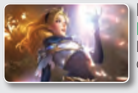
Golf With Your Friends
PC, PS4, X-One, Switch
Golf deyip geçmeyin. Acayip oyun modlarında, acayip haritalarda arkadaşlarla oynaması çok eğlenceli.



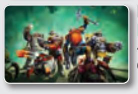
Warframe
PC, PS4, X-One, Switch
Warframe son zamanlarda bütün eksiklerini hızla gideriyor. Başlamak veya geri dönmek için ideal zaman.



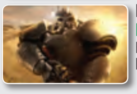
Bleeding Edge
PC, X-One
Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory çok farklı bir işe imza atıyor ve yine başarılı bir oyunla karşımıza çıkıyor.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



Deep Rock Galactic
PC, X-One
4 uzay cücesinden oluşan ekibinizle yaratıklara karşı duyduğunuz çok eğlenceli bir co-op aksiyon.



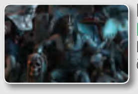
Fallout 76
PC, PS4, X-One
Beklenen Wastelanders güncellemesi oyunu mükemmelleştirmese de derli toplu bir hale getirmiş.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

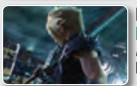


PERSONA 4 GOLDEN
PC, Vita

Persona serisini oynamak için serinin PC'ye gelmesini bekleyenler sevinçli, Persona 4'ün mükemmelleşmiş hali olan Golden'ı nihayet büyük ekranda oynayabilen Persona hayranları sevinçli, "bir deneyeyim" deyip oyuna hayran kalanlar sevinçli, oyun PC'de acayip tutunca paraya para demeyen Atlus sevinçli...



Iratus: Lord of the Dead
PC
Darkest Dungeon'dan ilham alan ama kendi özgün özellikleriyle öne çıkan, başarılı bir dungeon crawler.



Final Fantasy VII Remake
PS4
Arşa çıkan beklentileri bu kadar aşabilmiş olmasına hâlâ şaşırıyoruz.



Xenoblade Chronicles - Definitive Ed.
Switch
Nintendo'nun elindeki en büyük RYO markasının en iyi oyunlarından birinin muhteşem geri dönüşü.



Minecraft Dungeons
PC, PS4, X-One, Switch
Türü baştan yazmıyor, Minecraft sevenlere keyifli vakit geçirtmeyi amaçlıyor, bunu da büyük oranda başarıyor.



Ys: Memories of Celceta
PC, PS4, Vita
Ys serisinin en sevilen oyunlarından. Önce Vita'dan kurtulup PC'ye gelmişti, şimdi de PS4'e geldi.



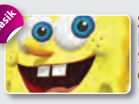
The Outer Worlds
PC, PS4, X-One, Switch
Hazır Switch'e de çıkmışken geçen yılın en şahane RYO'larından birini bir kez daha analım.

AKSİYON

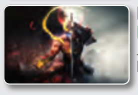


THE LAST OF US PART II
PS4

İlk The Last of Us'la bizi paramparça eden Naughty Dog ikinci oyunla o parçalara degaj çekiyor. Bu oyuna karşı yoğun duygular besleyeceksiniz. Bu duyguları "sevgi" olarak özetlemek pek doğru olmayabilir ama, farklı bir şey bu. Daha cesur, daha zor, daha... paramparça edici.



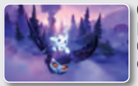
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom
PC, PS4, X-One, Switch, PS2, GC, Xbox...
Sünger Bob'un o unutulmaz oyununa nihayet günümüz oyuncuları da kavuştu!



Nioh 2
PS4
Japon mitolojisini ve zor oyunları seviyorsanız bayılırsınız. En az ilk oyun kadar sağlam.



Streets of Rage 4
PC, PS4, X-One
Tam 26 yıl sonra gelen müthiş bir devam oyunu bizi sevindirmesin de ne sevindirsin?!



Ori and the Will of the Wisps
PC, X-One
Ori'nin dünyasının içinde bulunmak, o müziklerle birlikte oradan oraya koşmak cidden çok güzel, çok başka bir his.

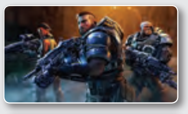


Saints Row: The Third
PC, PS4, X-One, Switch, PS3, 360
Açık dünya aksiyonlarının en kafası kırık serisinin en güzel oyunlarından biri. Remastered versiyonu da yeni çıktı.



Mafia II
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Definitive Edition'ıyla yenilenmiş grafiklere kavuşan oyun hikâyesi ve dönemini yansıtışıyla hâlâ çok etkileyici.

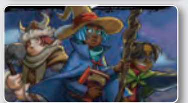
STRATEJİ



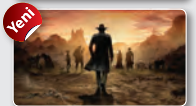
Gears Tactics
PC
Microsoft'un Gears serisini XCOM'laştırdığı bu deneme tahmin ettiğimizden de daha başarılı olmuş.



XCOM: Chimera Squad
PC
Firaxis, XCOM 3 için kendini yakacak oyuncuları hiç fena olmayan bir yan oyunla bir süre daha hayatta tutmayı başarıyor.



Wintermoor Tactics Club
PC
Büyücülük okulundaki kulübümüzü korumak için taktiksel kartopu savaşlarına girdiğimiz, nispeten basit ama çok sempatik bir oyun.

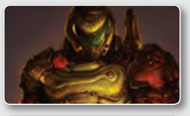


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!

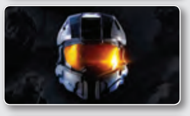


Heroes of Might & Magic IV
PC
Ah ah, çok hakkı yendi bu oyunun. Tamam bir 3 değildi ama derinliğiyle, özgün fikirleriyle o da klasik olarak anılmayı hak ediyor.

FPS



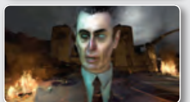
Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için güzel bir gün değil... Gücün, sertliğin, gazın oyunu Doom geri döndü, hem de çok feci geri döndü!



Halo: The Master Chief Collection
PC, X-One
İster uzun süreli hayranı olun, ister yeni tanışıyor olun; Halo'nun neden FPS türünü tanımlayan oyunlardan biri olduğunu gösteriyor.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Çok iyi olmasa da çok kötü de olmayan DLC'leriyle, ve de Mayhem 2.0 güncellemesiyle iyi bir noktaya ulaştı.

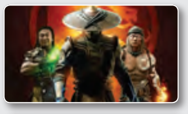


Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!



Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni çıkan Campaign Remastered sürümü sayesinde CoD serisinin en iyi hikâyelerinden birini süper grafiklerle tecrübe edebilirsiniz.

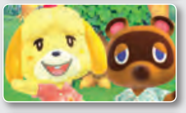
DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Mortal Kombat 11: Aftermath
PC, PS4, X-One, Switch
Aslına bakarsanız Aftermath'in öyle çok övülecek bir tarafı yok ama MK11 seviyorsanız yine de güle oynaya (?) oynarsınız.



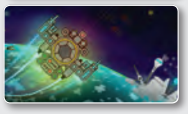
Another Brick in the Mall
PC
Verdiği kontrol özgürlüğüyle takdirimizi kazanan başarılı bir AVM kurup yönetme simülasyonu. Biraz fazla kolay ama.



Animal Crossing: New Horizons
Switch
The Sims gibi, Stardew Valley gibi bir yaşam simülasyonu ama onlardan bile daha huzur dolu!

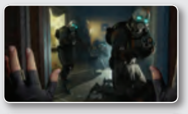


Snowrunner
PC, PS4, X-One
Zorlu arazide yük taşımanın ne kadar keyifli olduğunun ispatı Spintires/Mudrunner serisinin yeni üyesi.



Nimbatus
PC
Uzay drone'u yapma simülasyonu. Hikâyesi falan pek parlak değil ama asıl görevini iyi yerine getiriyor; drone yapmak çok zevkli.

SANAL GERÇEKLiK



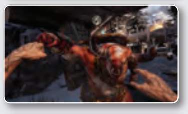
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Sairento VR
Vive, Rift
VR'da ninja olmak, katanayla robot kesmek kulağa keyifli geliyorsa harika bir oyun. Peki bir hikâyesi yok fakat mekanikleri eğlenceli.

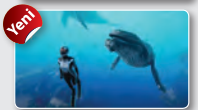
MACERA & BULMACA



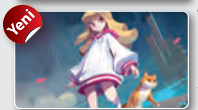
Beautiful Desolation
PC
Daha çok ilgiyi hak edenlerde bugün... Hikâyesi, karakterleri, cyberpunk-steampunk karışımı nefis dünyasıyla macera türünün gizli cevherlerinden.



Song of Horror
PC
Korku türü son yıllarda bayağı bir evrim geçirdi ve yepyeni tecrübeler sunan bir sürü iyi yapım var. Ama insan bazen en klasiğinden istiyor korkusunu.



Beyond Blue
PC, PS4, X-One
Sualtı keşfine odaklanan, herhangi bir zorluğu veya sunduğu bir mücadelesi olmayan, dinlendirici ve öğretici bir tecrübe.



Timelie
PC
Orijinalliğiyle sizi hayran bırakmayacak belki ama her açıdan derli toplu, sapasağlam bir puzzle. Kedi var hem, daha ne olsun?



Boulder Dash
Atari 8-bit, C64, Amiga, NES...
Puzzle türünün öncülerinden, sürüsüyle devam oyunu ve klonu çıkan, tam bir klasik. Ve dönemindeki çoğu oyun gibi ciddi anlamda zor.

BiR GARiP OYUN



Maneater
PC, PS4, X-One
Bir köpekbalığı olarak hem diğer su canlılarını hem de insanları katlediyorsunuz! Böyle insanın içini ısıtan fikirlerle gelin bize işte!



Moving Out
PC, PS4, X-One, Switch
Ev taşımak gibi dünyanın en sıkıcı işlerinden birini dünyanın en eğlenceli işlerinden biri haline getirebiliyorsa biz o oyuna saygı duyarız!



DJMax Respect V
PC
Dünyanın en iyi müzik oyunu serilerinden DJMax ilk kez PC'ye çıkış yaptı. Bu çıkışı biraz bug'lı, biraz da pahalı oldu ama olsun...



The Procession to Calvary
PC
"Rönesans tablosu gibi oyun" değil, Rönesans tabloları bu oyunun bizzat kendisi! Monty Python sevenler özellikle bayılır!



Playne
PC
Bildiğimiz anlamda bir oyun değil, daha çok bir meditasyon aracı. Kafayı boşaltıp biraz huzur bulmanızı sağlamayı amaçlıyor.

Yapımcılarla oyuncular arasındaki iletişimin had safhaya çıkması oyunlar adına iyi mi oldu, kötü mü?

1. *Yapımcılar "aman millet bize ne der" kafasına girmedikleri sürece iletişim iyidir, yeter ki vizyonları etkilenmesin. - ESER*
2. *Şu hayattaki en büyük problemlerden biri iletişimsizlik olduğuna göre, iyidir iyi... - CAN*
3. *Bence daha da artmalı, biz söyleyelim onlar yapsın; TW: Medieval 3 istiyoruz alooo!! - MUTLU*
4. *Ne istediğini tam bilmeyen büyük ve gürültülü güruhlar yaratıcı sürece dâhil olduğunda sonuçlar genelde kötü oluyor bence. - TARIK*
5. *Bakmayın her bir linççi için üç beş güzel yorum var, onların sesi çok çıkıyor gibi duruyor sadece. - GÜLHİS*

Sosyal medya kanallarımız da elden giderse n'apıyoruz? Millet bahçelerinde mi sosyalleşeceğiz?

1. *Ben dergi üzerinden sosyalleşiriz diyordum, burayı da kapatmazlar herh.... - MUTLU*
2. *Şimdi öyle bir kapanma olsa dahi nasılsa hepimiz kışın yine evlere kapanacağımız için geri açmak zorunda kalırlar. - EREN*
3. *Yuvarlanıp gidersiniz işte :P - YASİN*
4. *Ben neden cam önünde kumru besliyorum sanıyorsunuz? Önümüzdeki ay yazıları kumruyla göndereceğim. - GÜLHİS*
5. *Hepinizi millet kıraathanesindeki köşeme bekliyorum, iki kek yer muhabbetin dibine vururuz. Selam ve dua ile. - ESER*

Önce Yüzüklerin Efendisi vardı, sonraki kuşak Harry Potter'a sardı. Z kuşağının serisi niye yok?

1. *Patrick Rothfuss üçüncü kitabı hâlâ yazamadı, ondan olabilir. - CAN*
2. *Ellerinde o kadar fazla izlenecek/oynanacak/okunacak şey var ki tek bir seriye bağlanacak kadar vakit harca(ya)mıyorlar. - TARIK*
3. *Onların zamanında genç edebiyatı çok ürün verdi, ondan öyle bir tane şey sivrilmedi bence. - GÜLHİS*
4. *Gençler içinde de sevenler var bu ikisini, onun dışında tartışmasız MCU'dur onların destanı. - EREN*
5. *Kontrol ederken Z kuşağı olduğumu öğrendim; Harry Potter'a saran nesil biziz sevgili Y'ciler, siz dönüp Dune okur musunuz! - MUTLU*

AYIN ALTIN OYUNLARI



DESPERADOS III



THE LAST OF US PART II



PERSONA 4 GOLDEN (e yani...)

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Salgın oyun dünyasına yaradı, doğruya doğru. Yaz aylarının bu kadar zengin olmasına alışık değiliz.

Temmuz '20	
Trackmania	1 Temmuz
Marvel's Iron Man VR	3 Temmuz
Deadly Premonition 2	10 Temmuz
F1 2020	10 Temmuz
Bloodstained: Curse of the Moon 2	10 Temmuz
Story of Seasons: Friends of Mineral Town	14 Temmuz
Rocket Arena	14 Temmuz
Ghost of Tsushima	17 Temmuz
Paper Mario: The Origami King	17 Temmuz
Rock of Ages 3: Make & Break	21 Temmuz
Crysis Remastered	23 Temmuz
Destroy All Humans!	28 Temmuz
Mobile Suit Gundam Extreme VS. Maxiboost On	30 Temmuz
Fairy Tail	31 Temmuz
Ağustos '20	
Fast & Furious: Crossroads	7 Ağustos
Total War Saga: Troy	13 Ağustos
New World	25 Ağustos
Final Fantasy: Christal Chronicles - Remastered	27 Ağustos
Mafia - Definitive Edition	28 Ağustos
Wasteland 3	28 Ağustos
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	28 Ağustos
Project Cars 3	28 Ağustos
Eylül '20	
Crusader Kings III	1 Eylül
Iron Harvest	1 Eylül
Marvel's Avengers	4 Eylül
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	4 Eylül







O Zırh Da Neyin Nesi?

Kahramanımızın standart kostümünün Post-Snyder DC filmlerindeki (post-apokaliptik mi demeliydim ya da direkt) icra edilen "HDR açma" operasyonu sonrası daha parlak renklerle karşımıza çıkması bile güzel bir haber. Ancak şükür ki bu kadarı Patty Jenkins'e yetmemiş, bir de filmin içine Golden Eagle Armor enjekte edilmiş. İlk olarak DC seven herkesin öve öve bitiremediği, ülkemizde de basılan (bunu ekliyorum ki hâlâ okumadıysanız erişim menzilinizde olduğunu bilin) Kingdom Come adlı Elseworlds macerasında gözüken bu zırh Wonder Woman'ın "yeminimi bozdum" kostümü. Kazandığı popülaritenin sonucunda ana devamlılığa da sıçramış elbette. Genelde standardın çok üstündeki tehditlerle kapışırken giydiği, giyerken bir sembolden katıksız bir savaşçıya evrildiği Golden Eagle Armor, filmde sadece "Cheetah tırmalamasın" diye tedavüle girerse hoş şeyler söylemeyeceğim ama. Sayın Patty Jenkins, lütfen tehdidi büyük tutunuz, gereğinin yapılmasını arz ederim.

VİZYON TARİHİ
02/09
2020

WONDER WOMAN 1984

Süper kahraman filmlerinde retro

ONUR KAYA

Daha hevesle beklediklerimiz salgın yüzünden rötarlanmış olsa bile, Endgame'in izleyicide yarattığı doygunluğun üzerine 2020 süper kahraman sinemasında kadınların yılı olmaya hevesli bir yıl. Yalanı yok, Birds of Prey gişede fena patladı, Black Widow'un Taskmaster ve Crimson Dynamo'yla maceraları da azılı MCU severler için bile ancak sessiz sakin bir bekleyiş yaratabildi. Öte yandan Wonder Woman 1984 kendine seçtiği alışıldık ama net seksenler temasıyla DC evrenini bir kere daha sırtlamaya niyetli. Ben de ilk filme etrafındakilere kıyasla çok da bayılmamış, filmin potansiyelini tam kullanamadığını düşünen birisi olarak 1984'e heyecan besliyorum. İlk filmlerin bir tık sönük kalmasının hep normal olduğunu düşünüyorum çünkü eldeki karakterin kim ve neyin nesi olduğunu anlatırken çok daha güvenli hikâyeler yazılıyor, ölçek kasıtlı olarak ufak tutuluyor ki sonraki filmde üzerine çıkması kolay olsun. Zaten ilk filmde coşabilen seriler sonraki filmlere daha da fazla bütçe buluyordur diye düşünüyorum. Yine alternatif tarih senaryosu yazan WW 1984 de daha büyük çaplı, daha modern temalarla geliyor görünüşe bakılırsa.

Filmin isim olarak 1984'ü seçmesinin altında, Orwell'in eserinden muhtemelen tema apartıyor olması yatıyor sanıyorum. Fragmanda alışveriş merkezinde kavgaya karışan Diana'nın tiarasıyla güvenlik kamerası patlattığını, Pedro Pascal'ın canlandırdığı yeni kötümüz Maxwell Lord'un ekranlardan ulusa seslenip hayal tüccarlığı yaptığını görüyoruz. Maxwell Lord'un Keith Giffen ve J.M. DeMatteis'in sitcom tadındaki Justice League International serisinde takıma danışmanlık yaparken onları kendi çıkarına kullanma planları yapan bir iş adamı olarak ortaya çıktığı gerçeğinin üzerine devam öykülerinde kendisinin telepati gücü kazanışını ekleyince resim biraz daha berrak bir hal alıyor. İlk WW filmi de orijin hikayesini New 52 devamlılığını baz alarak yazdığından, Lord'un teknoloji veya süper güç yardımıyla insanların kanına giren, tarz ve cazibe sahibi kapitalist bir Büyük Birader olarak resmedileceği sonucunu çıkarıyorum ben buradan. Kristen Wiig tarafından canlandırılan Cheetah'nın güçlerine lanetlenerek kavuşan bir arkeolog olduğu düşünülürse, Maxwell Lord'un gücünün kaynağı olabilecek, fragmanda da gördüğümüz objeyi ona getiren kişi olması kuvvetle muhtemel.

Tabii bir de Steve Trevor'ın geri gelişi meselesi var. Son dönemde WW1984'le alakalı pek fazla haber veya sızıntı çıkmış değil, bu yüzden bu konuda çok fazla spekülasyona girmek mümkün olmuyor ancak fragmandan tıpkı Captain America gibi "Man Out of Time" kılıfına girdiği görülüyor. Medeniyetin geçirdiği değişimlerden habersiz oluşuna bakılırsa ölümden (?) yeni dönmüş çünkü. Öte yandan Maxwell Lord'un Wonder Woman'a pazarladığı bir hayalden de ibaret olabilir kendisi.

Senaryoyla alakalı bilgi ve spekülasyonların ağızda hoş bir tat bırakmasının yanı sıra bir de filmin görsel olarak epey ilerleme kaydetmiş durduğu gerçeği var ortada. Malum Wonder Woman sadece süper güç ve hızına sırtını yaslayan She-Hulk benzeri bir karakter değil. Kırbacı var, tacı var, kılıcı var. İlk filmde daha düz şekillerde savaşırken bu filmde alet edevatını daha tarz sahibi şekillerde kullanacak gibi duruyor. Karakterin bu filmde elinin altındaki numaraları çok güzel çekeceğine ve bunun bize daha büyük bir görsel şölen sunacağına kesin gözüyle bakıyorum.

YÖNETMEN: Patty Jenkins **OYUNCULAR:** Gal Gadot, Chris Pine, Kristen Wiig

ASHOKA TANO

O BİR JEDİ DEĞİL

YASİN İLGÜN

Star Wars evreni öyle geniş bir hale geldi ki bu dünyadan çok keyif almasanız bile seveceğiniz bir karakter illa ki buluyorsunuz. Evreni daha da zenginleştiren bu genişlemenin televizyondaki ilk adımı da yeni bir padawanla başlamıştı aslında ve o padawan da Ahsoka Tano'dan başkası değildi.

Anakin Skywalker'ın öğrencisi olarak atanan genç 'Togruta' ilk başlarda pek de sevilmemişti. Neticede filmlerde Anakin'in bir öğrencisi olduğuna dair en ufak bir ipucu bile yoktu. Hatta Ahsoka'nın izleyicilerle buluştuğu ilk sahne de etkileyici değildi ve kahramanımızı sinir bozucu bir tip gibi göstermişti. Daha da dürüst olayım, kendisini ben de hiç sevmemiştim ve isyan bayraklarını çeken tarafta yer alıyordum. The Clone Wars serisiyle birlikte Ahsoka'nın bir karakter olarak büyümesine, padawandan Jedi'lığa ve ardından ustalara taş çıkaracak tecrübelere erişmesine tanık olduk; kısa zamanda kendisini çok sevdirdi. Bugünse Star Wars hayranlarının en sevdiği Jedi'lardan biri olarak her listede karşımıza çıkıyor ve teknik olarak bir Jedi bile değil!

Ashley Eckstein tarafından seslendirilen kahramanımız bu evrende karşımıza çıkan en derin karakterlerden biri. Galaksiyi kaosa sürükleyen savaşların halkları nasıl etkilediğini derinden hisseden, Jedi düzeninin kusursuz olmadığını bize öğreten, cesur, fedakâr, bilge ve kendi kurallarını kendi koyan bir savaşçıdan bahsediyoruz. Ahsoka için Dave Filoni'nin Star Wars evrenine kattığı en güzel detaylardan biri desem abartmış olmam herhalde. Ahsoka'nın maceraları The Clone Wars'la da sınırlı değil, onu Rebels'ta kilit bir karakter olarak görüyoruz. Son Star Wars filminde de (her ne kadar filmi unutmak istesem de) Ray onun sesini duyuyor. Üstelik The Mandalorian'ın ikinci sezonunda da yer alacak Ahsoka ve Star Wars hayranları şimdiden deliler gibi heyecanlanmış durumda. Çünkü onun varlığı bile ikinci sezonu bambaşka yerlere götürecek, bu kesin ve muhtemelen dizide de ilk defa bir Jedi (siz anladınız demek istediğimi) görmüş olacağız.

Star Wars: Rebels'a da ilk başlarda oldukça mesafeliydim, ta ki Ahsoka ortaya çıkıp Darth Vader'la karşı karşıya kalana kadar. Rebels'taki Ahsoka sadece beyaz ışın kılıçlarıyla ve Inquisitor'ları kolayca yenmesiyle değil, aynı zamanda Kannan ve Ezra'ya öğretmenlik yapmasıyla da öne çıkıyordu. Jedi Düzeni bu kadar saçmalamasaydı ondan çok şey öğrenebilirdi...

Işın Kılıçları Neden Beyaz?

Ashoka, İmparatorluk'tan saklanmak adına Anakin'in hediye ettiği ışın kılıçlarını eski klon askerlerinin mezarında bırakmıştı. Bu dönemde bir Inquisitor ile yüzleşmek zorunda kalır ve bu sebeple yeni ışın kılıçları yapmaya karar verir. Bir tek kılıca güç verecek olan Kyber kristalleri eksiktir. Ahsoka'nın kristal arayışı onu Altıncı Kardeş'le yüzleşmeye getirir ve onu öldürür. Onun ışın kılıcındaki Kyber kristalleri meditasyonla arındırmayı başarır. Böylece kırmızı kristaller, saf beyaz bir hal alır.



Peki Neden Jedi Değil?

Bu sorunun yanıtı tabii ki bolca SPOILER içeriyor, sonra uyarmadı demeyin dostlar.

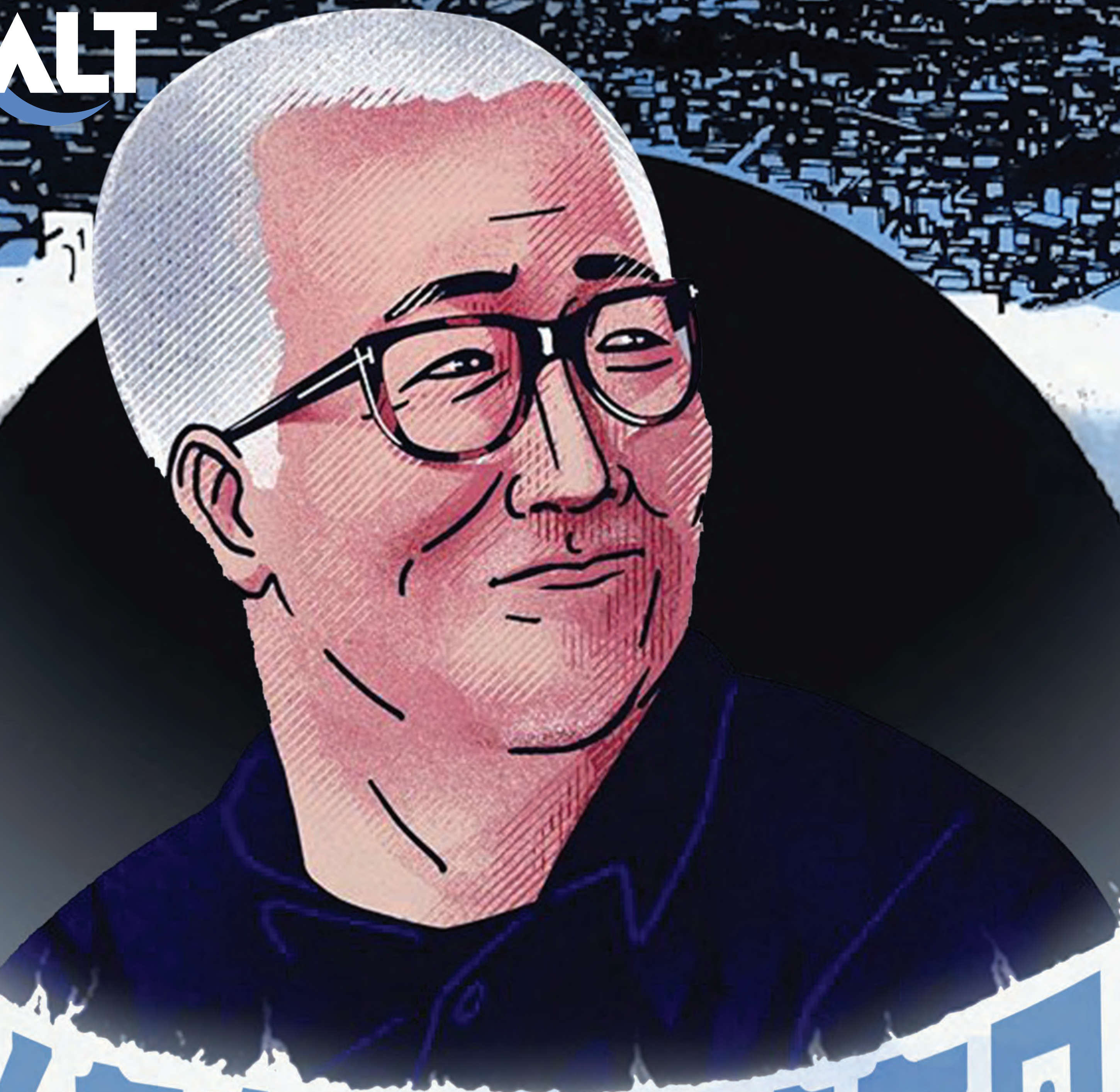
Klon Savaşları döneminde bir Jedi Tapınağı bombalanmıştı ve kanıtlar beklenmedik şekilde Ahsoka'yı suçlu gösteriyordu. Jedi Konseyi olan biteni düzgünce ölçüp biçmek ve detaylı bir soruşturma yapmak yerine Ahsoka'nın rütbesini geri aldı ve onu suçlu gösterdi. Anakin dışında ona inanan kimse kalmamıştı. Üstelik Ahsoka'nın Cumhuriyet ve Jedi Düzeni için yaptığı onca fedakarlıktan sonra bu kadar hızlı ve haksız şekilde suçlanması onun güvenini feci şekilde sarsmıştı.

Halbuki Ahsoka suçsuzdu ve ustası Anakin Skywalker (Asajj Ventress'in de yardımıyla) bombalamanın arkasındaki gerçek ismi geç de olsa bulmayı başardı. Tapınağı patlatan ve suçu Ahsoka'ya yıkan, onun en yakın arkadaşlarından biri olan Barriss Offee'ten başkası değildi. Barriss de bir Jedi'dı üstelik...

Her şey açığa çıktığında Jedi Konsey'i Ahsoka'dan resmî olarak özür diledi ve onu yeniden düzene kabul etti, fakat Ahsoka kalbini dinledi ve yozlaşmış Jedi Düzeni'ni terk etti. Biraz da bu sayede Emir 66'dan kaçmayı başardı diyebiliriz.



İLLÜSTRASYON CRISTIANO SIQUEIRA



KATSUHIRO OTOMO

Kaosun kalbindeki sükût

EREN ERYÜREKLİ

Bizde bir gelenek vardır hani, aileler çocukları okusun mimar mühendis olsun isterler, o şekilde yetiştirirler. Japonya'da da benzer bir yaklaşım olmakla birlikte çocukluğundan resim çizmeye başlayan hemen her genç ileride mangalarla uğraşmanın, buradan ekmeğini çıkarmanın hayalini kurar.

1954'te Miyagi gibi ufak sayılabilecek bir bölgede hayata gözlerini açan Katsuhiro Otomo da günlerini manga okuyarak geçirip bu hayallere dalan binlerce Japon gencinden biridir. Gel zaman git zaman çizimleriyle bazı yayıncıların ilgisini çeker ve liseyi bitirir bitirmez soluğu Tokyo'da alarak ilk ufak tefek öykülerini yayınlamaya başlar. O zamanlardaki idolü pek çok kişi gibi "Manga'nın İlahı" lakaplı Osamu Tezuka'dır ve onun Astro Boy'u Otomo üzerinde derin izler bırakmıştır. Tabii ilhamları bununla sınırlı kalmaz, 70'li yıllara gelinmiştir ve dünya büyük bir özgürlük ve isyan dalgasının etkisi altındadır. Bonny and Clyde ve Easy Rider gibi filmleri izleyip bunların etkisinde kalan genç Otomo içinde çekip gitme arzusunu derinden duyumsar, ama bir yere gitmez. O da her emekli muhasebeci gibi görünen manga sanatçısı (ama içinde fırtınalar kopanından) gibi yazıp çizmeye devam eder ve ilk uzun sayılabilecek öyküsü Domu: A Child's Dream ona erken bir başarı getirir. Bu eseri sıradan hayatın içinde hiç de sıradan olmayan karakterleri bir araya getirerek ileride işleyeceği bazı temaların da fitilini ateşler.

Tabii siz "hadi Akira'dan bahset artık biraz da" diyebilirsiniz tam bu noktada ama Akira'nın çıkışı hem dönemle hem de Otomo'nun tükettikleriyle derinden bağlantılı. Neyse efendim yıl 1982, Blade Runner yeni çıkmış, gişede patlasa da yakaladığı vizyon neredeyse tüm bir Cyberpunk kültürünün görsel kodlarını inşa etmiş, aynı yıl ilk Tron filmi de gişede iki seksen yatmış ama filmin kullandığı yeni teknolojiler ve retrofütüristik tasarımlar Otomo'yu mest etmiş ve Otomo o döneme kadar manga aleminde görülmedik bir şeyler yapmaya koyulmuş. Akira'nın çıktığı dönemde anime/manga dünyasında bilimkurgu adına neredeyse sadece Doraemon vardı desem manganın ne derece devrimci olduğunu daha rahat kavrayabilirsiniz.

Hiper-gerçekçi (ve Otomo'nun kör olmadan bitirebildiği) çizimleri okurlara daha evvel görmedikleri bir dünyanın kapılarını aralarken karanlık öyküsü de denizaşırı ülkelerdeki akranlarına parmak ısırtacak derecede bol katmanlıdır Akira'nın. Otomo daha manga bitmeden Akira'nın animasyon filmine başlar ve her ne kadar kendisi çıkan işi sevmese de film çok başarılı olur. Ve hatta şunu da diyebilirim ki; Akira olmasa biz ne Ghost in the Shell'i (ve diğer pek çok başarılı filmi) görürdük ne de manga/anime kültürümüz bugünkü kadar gelişmiş olurdu. Zira Akira hem manga hem de film olarak Batı'ya sunulduğunda insanlar onu çok rahat kabullenip bağırlarına basabildiler. Otomo, Akira'yı Japonya'yı düşünerek yapmış olsa da iş evrenseldi ve bugün hâlâ ilham vermeye, adına makaleler yazılmaya ve sergiler açılmaya devam ediyor.

Akira'dan sonra da durup dinlenmedi Otomo ve Metropolis filminin senaryosunu yazdı, çeşitli kısa anime derlemelerine filmleriyle katıldı ve 2004'te Steamboy'la teknik ustalığın zirvesini yaparak kalpleri yeniden fethetti. Hoş, Akira gibi 2000 küsur sayfalık bir eseri literatüre kazandırmak ömür boyu onu götürürdü zaten. Ama o buna gülüp geçiyor ve "sadece tek işle anılmak istemem" diyor. Eh uzun ömürler kaosu anlamlandıran büyük usta ve tüm karanlık hayaller için teşekkürler.



TEKNİK ÖNCÜ

Akira filmi teknik anlamda döneminde görülmedik yöntemler kullanıyordu. Örneğin diyaloglar animasyonlardan önce kaydedilmişti ve çizimler dudak senkronu gözetilerek yapılmıştı. Bir animedeki ilk 3D animasyon kısım ve ilk çok kanallı ses miksajı kullanımı da yine Akira'ya aitti. Otomo 1992'deki bir röportajında geleceğin bilgisayar destekli animasyonda olduğunu söyler ve ne kadar haklı olduğunu hepiniz takdir edersiniz sanırım.

BANLİYÖNÜN RUHU

Ömrü daracık çok katlı apartmanlarda geçen Otomo, bu sıkışık yaşam tarzını hemen her mangasında işler ve bizi Japonya'nın pek de önemsenmeyen kaotik yaşam alanlarının içine götürür. Domu, Elveda Japonya, bazı kısa öyküleri hep apartman yaşamı temasından izler taşır. Akira'da yaşanan yıkım sahnelerinde bu çok katlı apartmanları bolca yok etmiştir sonradan.

2020 OLİMPİYATLARI

Akira özellikle bu yıl tekrardan gündeme geldi ve Otomo internet tarafından kâhin ilan dilmekte de gecikmedi. Özetle diyebiliriz ki 2030 ında geçen öykünün geçmişinde Japonya gizli bir ahın patlaması yüzünden büyük yıkım yaşamıştır e 1992'deki bu yıkımın sonrasında Tokyo'da 2020 mpiyatları düzenlenecektir. Filmdeki bir tabelada yunlara 147 gün kaldığı yazar ve altına birisi "ipal edin" yazmıştır sprey boyayla. Manganın bir sayfasındaki gazete manşetindeyse "Dünya Sağlık Örgütü pandemiye karşı alınan önlemleri eleştirdi" yazar. Bu kadar tesadüf de ürkütücü...

SAVAŞ KARŞITLIĞI

Savaş sonrası nesilden geldiği için yoğun bir Amerikan hegemonyasına maruz kalmış yaralı bir Japonya'da büyümüştür Otomo ve her ne kadar bu ülkenin filmlerinden etkilense de hemen her işinde askeri ve politik birimleri bolca eleştirmekten çekinmez. Short Peace, Stink Bomb, Farewell to Weapons, Cannon Fodder ve tabii ki Akira'da bunun izlerini net şekilde görürüz ve savaşın anlamsızlığıyla dalgasını da geçer üstat bolca. Ki şu anki savaşlar iyice anlamsız, artık sadece silah endüstrisini döndürmeye yarıyorlar.

BU AY ANİMELERDEKİ MECHA'LARI KAPIŞTIRIYORUZ! SADECE MECHA'LARIN YETERLİLİKLERİ ÖNEMLİ DEĞİL TABİİ, TIPKI GERÇEK BİR SAVAŞTA OLDUĞU GİBİ PİLOTLARIN YETENEKLERİ VE ŞANS DA ÖN PLANDA!

ÖMER AKDAĞ

GUNDAM RX 78 2



One Year War'da Zeon Federation'ın fabrikasyon üretim ünitelerine karşı üst üste darbe alan Earth Federation'ının büyük bir gizlilikle ürettiği ve savaşın seyrini değiştireceğine inandığı Gundam modeli. İleride bir savaş kahramanına dönüşecek amatör pilot Amuro Ray'in kontrolünde. Baş kısmındaki bir makineli tüfek, ağır bir bazuka, bir kalkan ve Beam Saber'la donatılmış durumda.

MENZİLİ SALDIRI:
SAVUNMA:
YAKIN DÖVÜŞ:
MANEVRA KABİLİYETİ:
PİLOT KABİLİYETİ:

EVANGELION UNIT 01



Prototip aşamasından çıkmış ilk Eva ünitesi. İçinde pilotu Shinji'nin annesi Yui'nin ruhunu taşıdığı için bir pilot koruma içgüdüsüne sahip. A.T. Field gibi kalkanlar yeterli kalmadığı ve pilot tehlikeye girdiği anda Dummy System devreye giriyor ve birim tamamen otonom hale geliyor. Saldırı için bıçağı ve tüfeği de bulunuyor ama Unit-01 saldırı konusunda silahsızken daha etkili denebilir.

MENZİLİ SALDIRI:
SAVUNMA:
YAKIN DÖVÜŞ:
MANEVRA KABİLİYETİ:
PİLOT KABİLİYETİ:

GUREN MK 02



Asi birlik The Black Knights'ın, güçlü ve zengin düşmanı Britanya'nın en gelişmiş üniteleriyle aşık atabilecek tek ünitesi ve örgütün as pilotu Kallen'in ellerinde çok büyük bir tehdit. Çeşitli menzilli saldırıları da var ama tartışmasız en güçlü silahı Radiant Wave Surger. Kallen de bu benzersiz silaha odaklı, çabuk manevralarla düşmanın dibine hızla girebilecek şekilde kullanır Guren'i.

MENZİLİ SALDIRI:
SAVUNMA:
YAKIN DÖVÜŞ:
MANEVRA KABİLİYETİ:
PİLOT KABİLİYETİ:

VE KAZANAN... GUNDAM!

Rakiplerinin ünitelerinin teknolojik olarak daha önce savaştığı Zaku'lardan kat kat üstün olduğunu anında anlayan Amuro kalkanını önünde tutarak anında savunma pozisyonunu aldı (kalkanı önde tutarak nasıl savunma pozisyonu alınır diye kullanma kılavuzuna baktı önce tabii). Shinji bu sırada dişlerini sıkarak kendi kendine mırıldanıyor, gerçekten savaşıp savaşmaması gerektiğini sorguluyordu. Karen en büyük tehdidin bu sanki sadece metal parçalardan oluşmayan rakibi olduğunu anlayacak ve hızlı bir ilk saldırının ne denli büyük avantajlar yaratacağını bilecek kadar çok zaman geçirmişti savaş alanında. Çok güvenmediği menzilli saldırılarına hiç başvurmadan hızla Eva'ya doğru hareket etti, en ufak bir hareketlenme belirtisi olmayan rakibini kolundan kavradı ve en güçlü silahı Radiant Wave Surger'ı ateşleyerek kolu paramparça etti. Bu sırada Shinji kokpitin içinde histerik çığlıklar atmaya başladı ve o anda Eva'nın kontrolü tamamen ondan çıkmıştı. Eva öngörülemez saldırılarla Guren'i parçalama hamleleri yapıyor, Karen büyük bir ustalıkla bu saldırılardan kaçınıyordu ama hiç beklemediği bir şey oldu ve Eva, Guren'i boynundan ısırdı! Ağzı ve dişleri vardı robotun! Karen neyle karşı karşıya olduğu konusunda detaylı brifing almamıştı, muhtemelen The Black Knights da karşılarında ne olduğundan habersizdi. Guren'in işlevselliğini yitirdiğini anlayan Karen, kaçış podunu kullandı. Eva neredeyse fırlayan podu yakalayacaktı ama Karen'in şansı yaver gitti. Bunun ardından Eva göğe bakarak kulakları delen bir çığlık kopardı. Bu sırada Amuro olan biteni şaşkınlık ve temkinle takip ediyordu. Onun gibi tecrübesiz bir pilot böyle bir sahne karşısında donakalırdı normalde ama Amuro'nun içinde Newtype'lara özgü bir dürtü belirdi ve Amuro bir anda kendisini Beam Saber'ını açmış, "İKİMAS!" diye bağırarak hızla Eva'ya doğru hareket ederken buldu ve Eva'nın çığlığı daha bitmeden onu kokpite yakın bir yerden ikiye böldü. Son anda Shinji'yi öldürmemeyi başarmıştı. Amuro bir yandan bu zorlu mücadeleyi kazandığına sevinirken bir yandan da sağı solu yanmaya başlayan Eva ve Guren enkazlarından çıkan dumanın pembe olmamasına şaşırıyordu.

LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

BİR GÜN BİR BARDA ACAYİP TİPLER TOPLANMIŞ

1800'lerin sonu sanırım dünya tarihinin yaratıcılık yönünden en parlak dönemlerinden birisi olmuştur. Endüstri devrimiyle birlikte değişen yaşam şartları, gelişen teknoloji ve genişleyen ufuklar nice yazara ilham kaynağı olmuş, bugün tüketile tüketile halen bitmeyen edebi bir materyalin fişeğini yakmıştı. İşte o meşalenin ışığında yürüyen Alan Moore gibi yazarların önayak olduğu sanatçılar da mirası genişleterek kendi yollarını çizdiler. Olağanüstü Beyefendiler Cemiyeti bu tarz bir ürün, bir fanfiction neredeyse. Zira Moore ve çizer ortağı Kevin O'Neill bahsettiğim dönemden aldıkları unutulmaz karakterleri ortak bir kurguda birleştirip bize sunuyorlar bu eserde. Çizgi roman aslında eski fakat Türkçede ilk kez yayınlanıyor oluşu, özenli çevirisi ve uygun fiyatıyla tekrar bahsetme gereği duyduk.

Konumuz Londra'da iki farklı gücün çekişmesinin yaşandığı bir dönemde geçiyor ve Kaptan Nemo, Görünmez Adam ve Dr. Jekyll gibi edebiyat dünyasına mâl olmuş karakterlerin güç birliği yapıp İngiltere'yi tehdit eden bu güce karşı farklılıklarına rağmen birlik olup mücadele etmeleri anlatılmış. Bu ilk cildin sonunda ikinci cildin girişi de ufaktan yapılıyor ki zaten ilkini bitirdikten sonra ışık hızıyla ikinciye geçmeyi isteyeceksiniz. Moore'un aralara serpiştirdiği politik iğnelemeler hep çok eğlenceli zaten ve çizimler de neredeyse atmosferi solutacak kadar başarılı. Özellikle genel planlardaki minik detaylar dönemin kıyıda köşede kalmış ayrıntılarını, sıradan halkın yaşamını önümüze koyup harika bir ambiyans yaratırken iş aksiyona geldiğinde de gözünü budaktan sakınmamakta.

Cemiyet serisi dönemin Penny Dreadful denilen ucuz avantür ve korku öykülerinin izinden gitse de o yapının üstüne bolca kaliteli içerik ekleyerek gayet modern bir anlatım yakalamayı başarırken karakterler asla sıradan durmuyor veya yan yana geldiklerinde sırıtmıyorlar, yani okurken güzel vakit geçirmek garanti. Eh daha önce okumadıysanız şimdi kaçırmayın derim. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu cemiyete nereden üye olabiliyoruz? ★★★★☆







SAGA OF THE SWAMP THING

TABİATIN VAROLUŞ SANCILARI

Swamp Thing 1972'de ilk ortaya çıktığında zamanının tüm korku öyküsü kalıplarına uyan bir yapıdaydı: Kimyager Alec Holland'ın Swamp Thing'e dönüşüp ailesinin intikamı için geri gelmesi. İlk Swamp Thing bu minvalde 24 sayı çıkıp dükkânı kapatırken yaklaşık 10 yıl sonra önüne Saga ekini de alarak yeniden başlayan seri ve 20. sayıya doğru tökezlemeye başlamıştı bile. Zira Swamp Thing'in doğayla herhangi bir bağı yoktu ve Holland kişiliği halen çok baskındı, ayrıca öyküler de haftanın canavarı minvaline doğru kaymaktaydı.

İşte tam bu esnada o dönem genç bir yazar olan Alan Moore (Watchmen, V for Vendetta) işe alındı ve hem Swamp Thing'in hem de yetişkinlere yönelik çizgi romanların talihini komple değiştiren öykülere imza attı. Öncelikle Alec Holland'ı devreden çıkartarak Swamp Thing'i yeniden yarattı ve doğayla olan bağını kuvvetlendirerek onu tabiatın bir elçisi, bir gardiyanı ve varoluşsal problemlerden mustarip gerçek bir karaktere dönüştürdü. Ama yaptığı en müthiş şey esere edebî bir tat katarak öykülerini "sosyopolitik korku" diyebileceğim alana taşıması olmuştur ki bunun için "Comics Code" denilen ve "çizgi romanlarda şu olur bu olmaz" diye özetleyebileceğim kuralları yıkması gerekmiştir.

Bu yıkım ve editör Karen Berger'in verdiği savaşlar neticesinde DC Comics içinde Vertigo markası oluştu ve o markanın da Sandman, Hellblazer, Preacher, Transmetropolitan gibi efsanevi çizgi romanların evi olduğunu da hatırlatmakta fayda var. Zaten John Constantine'in ilk ortaya çıkışı da Swamp Thing'te olmuştu. Dediğim gibi Alan Moore'un yazdığı 44 sayılık kısım cidden muhteşem, önceki 19 sayıyı da nereden nereye gelmiş diye okuyabilirsiniz ki 171 sayı çıkmış bir seri bu. Moore sonrası da seride sağlam yazarların çalıştığını ekleyeyim. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Yetişkin çizgi romanların kaderini değiştiren bu müthiş esere kayıtsız kalmayın. ★★★★★

DİZİ FİNALİ



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Baran bo Odar, Jantje Friese **OYUNCULAR:** Louis Hoffman, Maja Schöne, Julika Jenkins, Dietrich Hollinderbaumer **IMDb NOTU:** 8,8

DARK

"Varlık yokluk derdini şu kafandan sil..." – Ömer Hayyam

Uzun bir yolculuğun sonunda yeniden evinize döndüğünüzde yaşadığınız o yabancılaşma ve aynı zamanda tanıdık gelme hissi Dark'ın başına gelmedik olay kalmayan karakterlerinin günlük ruh hali gibi. Boyutuna göre haddinden fazla olay dönen Winden kasabasına bu son yolculuğumuz da bizi hem tanıdık hem yepyeni yollara götürüyor.

Öncelikle genç Jonas ve genç Martha'nın sürekli özgür iradeden ve kendi seçimlerini yapma itkisinden dem vurup kendilerini yine onlar için önceden belirlenmiş yollarda bulmaları, üstelik alternatif gerçekliklerde bile bu döngülerden kaçamamaları bizim kendi hayatlarımızdaki inat döngülerini anımsatıyor. Son yıllarda sıklıkla tartışmaya açılan özgür irade kavramının olmadığını savunanlar kararlarımızı çoğunlukla hormonlarımızın yarattığı tepkimeler çerçevesinde verdiğimizi ve aslında özgür olmadığımızı savunmaktalar. Şahsen bunun doğruluğuna inanıyorum, biz arzunun esirleriyiz ve ne ilahi bir amacımız ne de öyle çok şairane bir varoluşumuz var. Fedakârlıklar bile öyle ya da böyle bir arzumuzun tecessümleri aslında. İşte tam da bu birliktelik arzusundan sebep ne Jonas ne de Martha içine düştükleri sonsuz çarka çomak sokma becerisine sahip değiller ve var olmanın dayanılmaz acısını çekmek zorundalar. Ya da zorundalar mı? Bir üçüncü yol olamaz mı? Dizi tam da bu noktada oyunun kurallarını çok iyi bilen ermiş rolündeki Claudia'ın çok daha geniş bir bakış açısıyla (ki bu bakış açısı kuantum fiziğiyle de uyumlu) olaylara bakmasının avantajını kullanarak seriyi noktalamayı seçiyor ve diğer tüm karakterlerin yazgısını da bu sonuca göre yeniden ele alıyor. Çünkü gördük ki döngünün kesişim noktalarında yaratılan paralel gerçeklikler bile bizi aynı rotaya tekrar sokuyorlar. Zinciri kırmaksa ironik şekilde yine Jonas ve Martha'nın elinde.

Peki final tatminkâr mı? Bence evet. Çünkü tüm bu karmaşık ilişkilerin, yapılan hataların, verilen ödünlerin hepsinin belli arzuların hükmünde verildiğini görüyorsunuz. Dark, takıntılar, inat ve geçmişten kopamayış üzerine bir diziydi ve finalde yaptığı tercih de tam olması gerektiği gibi o ana kadar yapılmamış bir tercih olmalıydı. Belki büyük patlamalar çatlamalar olmadı ama tüm o karanlık ve soğuk atmosferin ötesinde insan duygularının en derinine inebilen bir incelike tamamladı çemberini ki bu günlerde başlangıçtan sonuna kadar fire vermeyen bu derece tutarlı bir seri zor bulunur. Özellikle varlığımızın en kıymetli akçemiz olduğu bir yaşamda ondan vaz geçip yok olabilmeyi göğüslemek ama bunu bile bir arzu güdümüyle yani "normalleşme" adı altında yapabilmek herkesin harcı değildir. Dark işte bu tutkulu arzusuzluğu izleyicisine acele etmeden sakin sakin yedirerek klasik anlatımların dışında kendine has bir yolla nihayete erdiriyor kendisini ve geçmişi değiştirmeye çalışmaktansa geleceği şekillendirmenin daha anlamlı bir çaba olduğunun altını umutla çiziyor tüm karanlığına rağmen.

BEYİN YAKAN SERİLER



Fringe *(2008)*
Bir FBI ajanının bilim adamlarıyla birlikte açıklanması zor olayları çözmeye çalıştığı seri içerisinde bolca kuantum fiziği, deja vu ve paralel gerçeklikler içeriyor. 100 bölüm sürmesinden de tahmin edebileceğiniz gibi bir noktadan sonra olayları takip etmek için yanınızda defter kalem tutmak şart.



11.22.63 *(2016)*
Bir okul öğretmeni 1960'lara yollanıp Kennedy suikastını önlemeye çalışırsa ne olurun yanıtını arayan seri James Franco'nun oyunculuğu ve karmaşık senaryosuyla övgü toplamıştı. Yapılmış en iyi Stephen King uyarlamalarından birisi.



Legion *(2017)*
David Haller'ın şizofreni tanısı konduktan sonraki akıllara zarar olaylar zincirini anlatan Legion şüphesiz ki son dönemlerde kafaları en çok karıştıran serilerden birisiydi. Çok farklı bir çizgi roman uyarlaması izlemek isteyenler balıklama dalsınlar.

EDİTÖRÜN NOTU: 2. sezon için olan fikrim bu sezonla da perçinlendi. Herkese hitap etmeyecek olsa da Dark halen en iyi Netflix serisi.
★★★★★

YARATICI: Jemaine Clement OYUNCULAR: Kayvan Novak, Matt Berry, Natasia Demetriou
IMDb NOTU: 8,4 YAYINLANDIĞI KANAL: FX

2. SEZON



WHAT WE DO IN THE SHADOWS

Öyle kahkahalara boğmayan ama komple "püfff vatdıfak hobaaa haydaaa" diye diye kendini izleten garip vampir komedimiz What We Do in the Shadows'un ikinci sezonu ilkinden bile daha güzeldi. Her bölüm için "bu bölümde ne kadar saçmalayabiliriz" diye oturup kafa patlattıkları çok belli. Laszlo'nun uyuz bir borcu ödememek için şehirden kaçıp bir bar işletmeye başlayıp buradaki kız voleybol takımının başarısı için para toplamaya çalışması, efendime söyleyeyim enerji vampirimiz Colin Robinson'ın terfi edip patron olması ve bu sayede çalışanlarının enerjisini daha bir güzel emip aşırı güçlenmesi falan derken her şey fazlasıyla anlamsız ve saçma ve güzel. Van Helsing'in torunu olduğunu öğrenen Guillermo'nun hem vampir efendilerini çaktırmadan koruması hem de onlara artık iyice kıl gitmeye başlaması da ayrı eğlenceli. Sezonun tek eksiği ilk sezondaki o efsane vampir konseyi bölümü gibi bir bölümün olmaması. Üçüncüde artık belki. Olsun ama, burada da Elvis var. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Vampirler çok karizmatik, zeki falan olacak diye bir kaide yok sonuçta. ★★★★☆

YARATICILAR: Steve Carell, Greg Daniels OYUNCULAR: Steve Carell, John Malkovich, Lisa Kudrow IMDb NOTU: 6,9 YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix



SPACE FORCE

Donald Trump'ın emriyle ABD'nin "uzaydaki çıkarlarını" korumak amacıyla kurulan Uzay Kuvvetleri, kendisinin yaptığı her zekice (!) hareket gibi mizah konusu olmuştu. Steve Carell'ın yeni komedisi Space Force da işte bu yeni kuvveti konu alıyor.

Kadroda kimler yok ki; John Malkovich, Lisa Kudrow (Friends), Ben Schwartz (Sonic). Halihazırda zaten absürt olan bir konu için böyle bir kadro birleşince insanın beklentileri de yüksek oluyor haliyle.

Öncelikle politik göndermeler, ABD gündemindeki birçok farklı konuya eleştirel şekilde değinilmesi gayet keyifli; kadrosuna yaraşır şekilde orijinal ve eğlenceli karakterler de var. Zaten diziyi izlenebilir kılan ana unsurlar bunlar.

Ancak dizinin kurgusal anlamda önemli sorunları da var maalesef, özellikle senaryo arkadaki zengin temaya göre çok yüzeysel ve basit kalmış. Eğer bu sorunlar gelecek sezonlarda çözülürse Space Force başarıyla devam edecektir. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Düzgün bir senaryoyla çok daha iyi olabilirdi ama bu haliyle de politik göndermeleri için izlenebilir. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Alex Pina
OYUNCULAR: Laura Haddock, Nuno Lopes, Marta Milans
IMDb PUANI: 6,6
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix

WHITE LINES

Doğrusu La Casa de Papel'in yaratıcısı olan Alex Pina'nın adını görene kadar White Lines hiç ilgimi çekmemişti; ama hem bu isim bende La Casa'nın ilk 2 sezonundan kalmış kredisi, hem de karantinanın sağladığı boşluğun etkisiyle oturup bir şans verdim ve beklediğimden daha iyi bir yapımla karşılaştım.

Maceraperest bir İngiliz gencin İbiza'da 20 yıl sonra ortaya çıkan cesedi ve kardeşinin bu gizemi çözmeyi kafaya koymasıyla başlayan hikâye, işin içine bolca uyuşturucu, alkol, müzik, seks partileri, göz kamaştıran Akdeniz plajları, adadaki güçlü aileler arasındaki mücadelelerin de girmesiyle bir çırpıda izleniyor.

Ki zaten Alex Pina'nın etkisini tam olarak hissettirdiği yer de burası. Senaryodaki mantık hatalarına ve boşluklara rağmen tıpkı La Casa gibi White Lines'ın da akıcılığı gayet yüksek. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Çok iyi değil ancak izlemeye başlayınca da bırakması zor geliyor. ★★★☆☆

EREN ERYÜREKLİ

LADY GAGA

CHROMATICA

Pop + Elektronik Dans = Chormatica

YENİ ALBÜM



Aslında sevmediğimden değil fakat Lady Gaga konusu benim için sadece giriş seviyesinde kaldı. Dünya çapında sükse yapmış Poker Face, Alejandro, Bad Romance haricinde pek de ileriye gidememiştim işte. Hatta durum öyle bir hal almıştı ki South Park'tan çıkma, Eric Cartman'ın seslendirdiği Poker Face parodisini daha çok dinler olmuştum. Ve işte son albümünü dinlemek için artık "fırsat yarattığımda" internet meme'leri ve verdiği röportajların haricinde Lady Gaga hakkında daha fazlasını öğrenme şansım oldu.

Albümün keyifli melodilerine geçmeden önce bahsetmek istediğim bir şey var. Lady Gaga, LGBTİ+ topluluğu için inanılmaz önemli bir isim. Öyle ki topluluk onu "art queen" olarak anıyor ve kendisi eşcinsel barlarda bol bol taklit ediliyor. Hatta Lady Gaga da başarısını onların desteği ve sevgisine temellendiriyor. Birçok LGBTİ+ bireyinin idolü olma konusunda da "gurur" duyduğu sakladığı bir şey değil. Evet, LGBTİ+ topluluğu Lady Gaga'yı gerçekten destekliyor ve benimsiyor. Çünkü Lady Gaga LGBTİ+ topluluğunun sorunlarını dile getiren, haklarını savunan ve hatta yeri geldiğinde de aksiyon alan en önemli isimlerden biri. Lafı nereye bağlamaya çalışıyorum biliyor musunuz: Bu albüm için 9'lar 10'lar gibi yüksek puanlarla karşılaşınca düşülebilecek ilk hata "zaten pozitif ayrımcılık yapıyorlar yıhğa" gibi inanılmaz yanlış bir düşünce olur. Zira hem Chromatica için, hem bizzat Lady Gaga için söylüyorum, bu desteği hak etmiyor değiller.

Chromatica gibi güncel bir albümü dinlediğime göre artık gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki, bence müzik türleri arasında keskin çizgiler yok. Çünkü daha albüme adını veren ilk parçanın ilk bölümünden en son parçaya kadar EDM'i iliklerinize kadar hissedebiliyorsunuz. Nitekim albümde imzası olan birçok yapımcı EDM'lerden tanıdığımız isimler. Bu tip durumlarda genellikle türü tanımlamak için birden fazla türün adı boy gösterir ya, heh işte Chromatica'nın da başına gelen bu tam olarak. Hem pop, hem elektronik, hem de dans olmayı iyi bir şekilde başarıyor.

Lady Gaga da, bu albümde yer alan her bir EDM yapımcısı da, ve hatta düetlerde boy gösterenler de Chromatica'yı tamamen hedefledikleri şekilde yapmayı başarmış. Eğlence ise eğlence, dans ise dans, pop ise pop. Albüm yegâne amacını yani "eğlendirmeyi" tabii ki de çok iyi beceriyor. Mesela favori parçalarım Stupid Love, Rain On Me ve Enigma'yı dinlerken samimi dostlarımla uzun bir araba yolculuğunda şarkılara eşlik ettiğimizi hayal edebiliyorum. Ya da bilmiyorum, insan özlediğim için yavaştan kafayı yiyor da olabilirim.

EDİTÖRÜN NOTU: Lady Gaga'nın tarzı için alışılagelmiş demek pek doğru değil fakat bizim bildiğimiz Lady Gaga ile elektronik müziğin sentezi her zamankinden iyi olmuş. ★★★★☆

Evde Çalanlar

1. **CALMA** Alicia Keys & Pedro Capo
2. **NO GOOD** Kaleo
3. **JACK SPARROW** Michael Bolton
4. **YALNIZLIK SENFONİSİ** Model
5. **SIGNS OF LOVE (TK REMIX)** Persona 4 Dancing OST

BEDÜK
INTERGALACTIC

Bedük her zaman zamanın ötesinde işler yaptı, bu konuda hiçbirimizin itirazı olmasa gerek. 2009'da Automatik ve o yaratıcı klibe bırakın Türkiye'yi, dünya hazır değildi. Parçayı ilk dinlediğimde dilime dolandığını çok net hatırlıyorum. Bedük'ün We Dance, Koyver Kendini gibi yakın geçmiş işlerini de dinlemiştim ama artık bana başka bir dilime takılacak bir Bedük şarkısı lazımdı. Evet bir elektronik müziğin



dilime takılmasını talep ediyorum ve bu imkânsız gibi görünebilir ama Bedük'ten bahsediyoruz, lütfen yani!

Yeni albüm Intergalactic'se bunu kesinlikle başardı. Siz de bu efsane olacak albümü şimdiden dinleyin de sonradan "değerini bilemedik" demeyin. Eş dost "Oha ya çok güzelmiş adı ne bunun?" diye sorduğunda direkt söyleyin ki havanız olsun, başıma geldi yani oradan biliyorum. ■ CEVDET

EDİTÖRÜN NOTU: Albümü dinlediğimde 2030'u şimdiden görebiliyorum, Altı Üstü parçasındaki gibi sazlar, türküler tamamen elektronik olmuş, çok da güzel olmuş. ★★★☆☆

BOB DYLAN 39'UNCU ALBÜMÜ 'ROUGH AND ROWDY WAYS' İLE İNGİLTERE MÜZİK LİSTELERİNDE BİR NUMARAYA YÜKSELDİ.



BEHEMOTH
A FOREST

Oyungezerimizin karanlıkçısı olarak hazır Behemoth'um yeni bir EP'yle karşımıza çıkmışken bu ayı da boş geçmeyeyim dedim. 2014'te The Satanist'le tüm zamanların en iyi metal albümlerinden birinin altına imzasını atan Behemoth, iki sene önce de I Loved You At The Darkest'la kulaklarımızın pasını almıştı. Aslında bu aralar yeni bir albüm bekleyenlerdenim ama olsun artık.

A Forest'e ismini veren şarkı, aslında The Cure'ın 1980 tarihli unutulmaz şarkısı. Behemoth bu şarkıyı Shining'in kurucusu, bestecisi ve vokalisti Niklas Kvarforth'in de eşliğinde cover'lamış. Bu arada bu adamların tüm klipleri sanat eseri kıvamında oluyor, yani müzik türünü sevin ya da sevmeyin A Forest klibini mutlaka bir kez de olsa izleyin.

EP içinde bu şarkının iki farklı kaydı var ve bir Behemoth hayranı olarak şarkının bu yeni versiyonuna bayıldım. EP'deki diğer iki şarkı yeni ve onların da aşağı kalır yanı yok. Shadows Ov Ea Cast Upon Golgotha yine hayvan gibi başlayıp aynı hızla dinleyiciyi tokatlaya tokatlaya devam ediyor. Evoe de aynı şekilde sanki ILYATD albümünün devamı gibi hissettiren harika bir başka şarkı.

Nergal ve Behemoth'un üretkenliklerine şapka çıkarıyorum. Bir grup sevenlerini hiç mi üzmez, üzmüyor işte :) ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Tek kötü yanı üç şarkıyla Behemoth'a doyamıyor olmam. ★★★★★

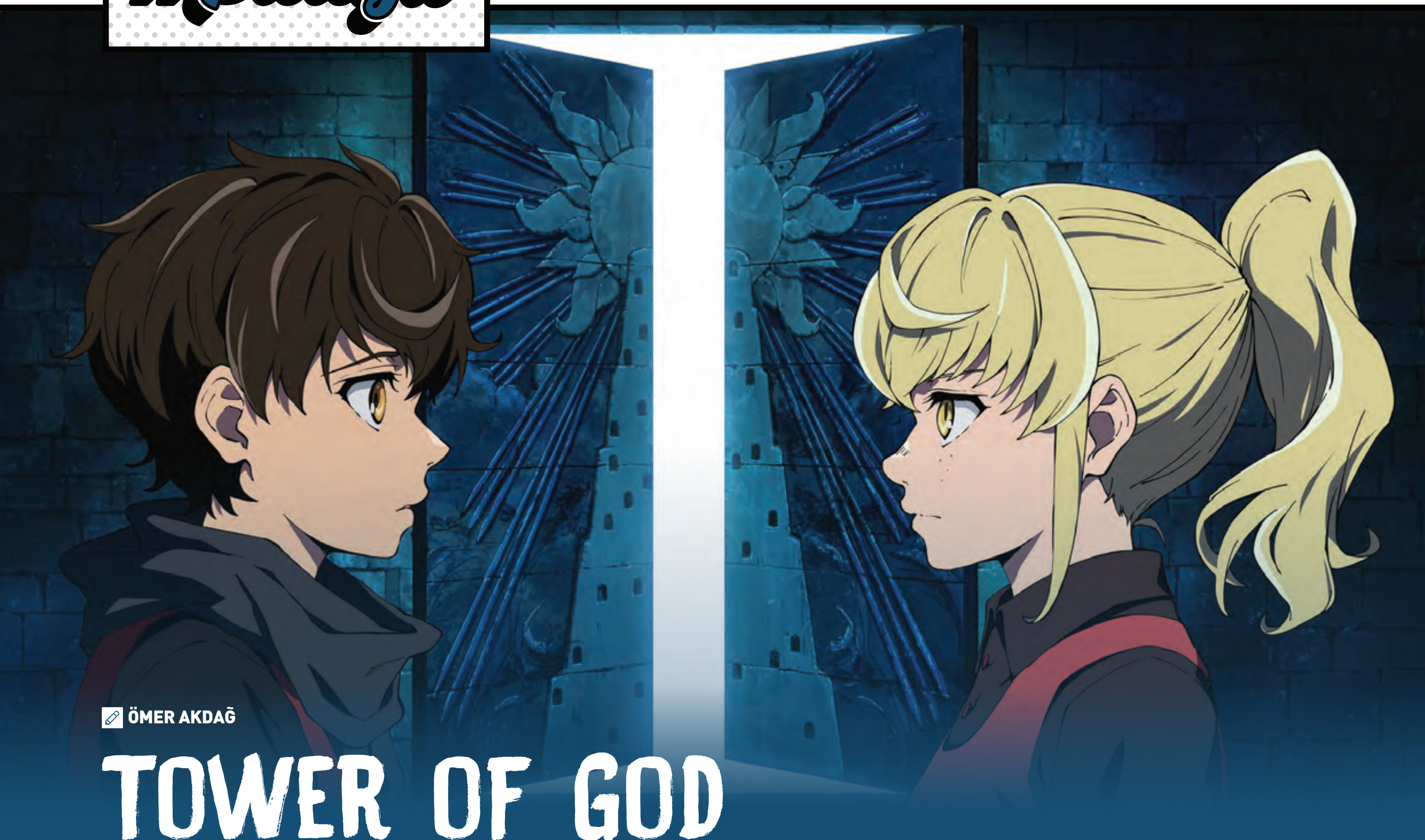


LARA DI LARA
SUDAKİ ÇIĞLIK

Nasıl olduğunu ben de anlayamıyorum ama Lara Di Lara en sevdiklerim listesinde. Son zamanlarda yayınladığı birkaç parçadan yeni albüm geleceğini tahmin etmiştim, birkaç parçalık bir albüm beklerken 1 saatlik dolu dolu bir albümle karşılaşmak çok sevindirdi.

Lara Di Lara kendi tarzını bu albümde de devam ettirip dinleyiciyi sessiz bir fırtınaya sürüklüyor. Şarkıların dağınık, patlamaya hazır bir kaos ve aynı zamanda sakin yapısı sizi etkiliyor. Zaten albümün en beğendiğim şarkısı olan, aynı zamanda albüme adını veren parçanın ismi her şeyi açıklıyor: Sudaki Çığlık ■ ARES

EDİTÖRÜN NOTU: Artık eski-yeni ayrımı yok; gerçek Sepultura bu. ★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

TOWER OF GOD

Yukarıda yıldız var diyorlar

Tower of God'ı bir yerlere oturtmakta zorlanıyorum. Bazı açılardan beğendim ve bu açılar nedeniyle de zevkle izledim. Bazı açılardan da beğenmedim ama o beğenmediğim açıların aslında negatif şeyler olup olmadığı konusunda da kararsızım.

Tepeden bakınca hikâyemiz şöyle: Bir kule var, bu kuleye çağırılan "regular"lar kimi zaman birbirlerine karşı kimi zaman da kulenin kendisine ait testlerde sınanıyorlar ve yavaş yavaş kuleyi tırmanıyorlar. En tepeye ulaşanın da her dileği gerçek olacak. Hafızası gidik elemanımız Bam'sa bir "irregular", yani bu mücadeleye kule tarafından çağırılmamış, oraya bir şekilde kendi iradesiyle gelmiş. Ki geçmişte irregular'lar kulenin yapısını kökten değiştirmişler, o yüzden çok da hoş karşılanmıyorlar.

Animede çok detaylı bir dünyanın kurulmuş olduğunu "hissediyorsunuz". Hissediyorsunuz diyorum çünkü tam anlamıyorsunuz. Turnuvayı yöneten kişiler var, bunların arasında bir ast-üst ilişkisi var, "ranked" denen çok güçlü savaşçılar var bu yöneticiler için çalışan, Zahard'ın Prensesleri denen, çok güçlü silahları olan bir topluluk var... Bunların yapısını, amaçlarını, nereden gelip nereye gittiklerini bir türlü anlamıyorsunuz. Bu bir merak yaratıyor ve bu anime için güzel bir şey ama aynı zamanda "şimdi bu bunu niye yaptı ne alaka" durumuna da çok sık düşüyorsunuz. Animenin dünyası sizi bir içine çeker gibi oluyor bir iter gibi oluyor yani.

Karakterlerin o dünyadaki yerlerini ve motivasyonlarını tam anlamıyla size aktarmıyor yani Tower of God, ama bir yandan da o dünyanın, karakterlerin tabi tutuldukları sınavların ilginçliği de ilginizi canlı tutmayı başarıyor. Kulenin tepesinde ne olduğunu da merak ediyorsunuz ister istemez ama bu 13 bölümlük bir seri ve uyarlandığı manga 2010'da başlamış, hâlâ da devam ediyor. Aslında uzun bir yolculuk bu yani ve belki de bu kısa anime yalnızca mangaya daha fazla okuyucu çekme amacıyla yapılmış. Uzun soluklu olması gereken bir seriydi aslında Tower of God yani. Finali tatmin edici ve yine merak uyandırıcıydı gayet ama yine de Tower of God'ın başını izleyip mangayı okumaya üşendiğiniz için gerisini asla bilemeyeceğiniz hikâyelerden biri olarak kalma ihtimali az değil. Yine de şahsen izlediğime hiç pişman değilim. Bağlamlarını tam çözemiyor olsanız da bir sürü ilginç karakter ve bir sürü ilginç sahneyle dolu seri. Geleneksel Japon evinde, geleneksel Japon çay setiyle 3'ü 1 arada içen eleman var, daha ne olsun?



TOWER OF GOD



YENİ ANİMELER

Sağdan soldan birkaç duyuru: Tokyo Revengers, Redo of Healer, Bungo Stray Dogs Wan, Fushigi Dagashiya Zenitendo, Hamefura (2. sezon), There's No Cure for My Brother Being Around Me (4. sezon), BEM filmi.

Salgın nedeniyle yine bir sürü ertelenme haberi geldi (Log Horizon gibi) ama aynı zamanda ertelenen birçok animenin de yakın zamanda geri döneceği duyuruldu (Food Wars, ReZero, Oregairu, One Piece gibi). Ayrıca ertelenen iki önemli filmin çıkış tarihleri de geldi: FSN: Heaven's Feel (15 Ağustos) ve Violet Evergarden (18 Eylül).

Hero Mashima'nın (Fairy Tail'den tanıyorsunuz) 2018'den beri devam eden mangası Edens Zero da animeye dönüşüyor.

Gintama'ya 2021 başında özel bölüm geliyor.

Zamanının popüler shounen'lerinden olan ve yakın zamanda yeni mangası da çıkan Shaman King yeniden animeleşiyor ve bu yeni anime manganın tamamını, yani 35 cildini de kapsayacakmış.

Ghibli'nin yeni filmi duyuruldu: Earwig and the Witch. Tıpkı Howl's Moving Castle gibi bir Diana Wynne Jones romanı uyarlaması olacak olan filmi Goro Miyazaki yönetecek. Bir diğer enteresan noktaysa yıllardır CGI'a karşı duran stüdyonun ilk CGI filmi olacak bu.

Çok sevdiğim JRYO'lardan The World Ends With You da animeleşiyor.

Cyberpunk 2077'ye de oyundakinden bağımsız bir hikâye anlatacak Edgerunners isminde bir anime serisi geliyor. Stüdyosu Trigger (Gurren Lagann, Kill La Kill vs.). Çıkmasına çok var ama daha: Taa 2022'de.

ANİME STÜDYOLARINIZA FİKİRLERİNİZİ GÖNDERMEYİN

Eğer "bir gün bir senaryo yazıp anime stüdyosuna göndermek istiyorum" diye bir hayaliniz varsa, o işler zaten öyle olmuyor da, KyoAni'nin yaşadıklarından sonra bu yöntemin hiç işe yaramayacağı konusunda emin olabilirsiniz. En son Bones stüdyosu talep edilmeyen hikâye fikirlerini değerlendirmeye bile almayacağını, gelen fiziksel fikirleri okumadan çöpe atacağını açıklayan bir beyan yayınladı. KyoAni'yi kundaklayan saldırganın "kitabımı çaldınız" diye bağırdığı söylenir ancak KyoAni saldırgandan da, onun herhangi bir başvurusundan da haberinin olmadığını açıklamıştı.



KISA KISA

Netflix son yıllarda anime konusunda büyük yatırımlarda bulundu malum. Çeşitli anime stüdyosu yöneticileriyle konuşarak yapılan bir araştırma bu durumun olumlu ve olumsuz etkilerini tartıştı. Olumlu etkilerinin başında elbette maddi getiri var. Olumsuz tarafları da küçümsenmemeli ama: Örneğin anlaşmalar anime yayınlanmadan önce yapıldığı için bir anime ne kadar popüler olursa olsun stüdyoların aldığı ücrette bir değişim olmuyor. Ayrıca Netflix stüdyolarla izlenme sayılarını da paylaşmıyor, bu nedenle stüdyolar bir sonraki animelerinde Netflix'le daha iyi fiyat için pazarlık edip etmemeleri gerektiğini bilemiyor.

Demon Slayer'ın müziklerinden Gurenge, Japon tarihinin en çok indirilen 3. single'ı oldu.

Oda Eiichiro'nun One Piece'in o şahane renkli art'larını hazırlama sürecini gösteren hoş bir video: tinyurl.com/ogz-153-1p

The Promised Neverland mangası bitti. Amazon'un serinin İngilizce live-action dizisini yapacağı da duyuruldu. Yönetmen koltuğunda Into The Spiderverse'ün yönetmeni Rodney Rothman var.

Guardian of the Witch de biten önemli mangalardan.

12 yıldır devam eden The Irregular at Magic High School roman serisi de Eylül'de tamamlanıyor.

Bu ay bitecek olan Domestic Girlfriend mangasının son bölümleri Japon değil ama diğer ülkelerdeki okurlar tarafından yoğun tepki çekti, mangaka Kei Sasuga, Twitter'ına yağan aşağılamalara üzüldüğünü söyledi.

Japonya'nın yayın ihracatının %80'ini animeler oluşturuyormuş. Bana az göründü doğrusu, Japon film ve diziler %20 ediyor mu gerçekten?

2019'da Japonya'da fiziksel video satışı %0.2, dijital video satışı %21 büyüdü ve bu sayede 2019, Japonya'da dijitalin fizikseli geçtiği ilk yıl oldu.

Ufotable'ın başı vergi kaçırma suçlamalarıyla dertteydi son zamanlarda, soruşturmada son karar verildi ve şirketin başkanı Hikaru Kondo'nun 1.3 milyon dolarlık vergi kaçırarak bunu stüdyo için kullandığı kesinleşti. Kondo suçu kesinleşince bu kaçırdığı vergileri ödedi.

Shinkai Makoto itiraf etti, son filmi Weathering With You'nun son sahnesine orada olması gereken bulutları koymayı unutmuş. Filmin disk versiyonuna eklemişler neyse ki bulutları.

Ara-kare animatörlerinin çok düşük maaşlara çalışması bu ay da gündeme geldi, sektörden bir sürü önemli insan yaşadıkları sıkıntıları aynı hasteg'le Twitter üzerinden paylaştı.

Muhteşem de bir anime uyarlaması olan The Tatami Galaxy romanına 16 yıl sonra bir devam romanı geliyor.

Tokyo valisi adaylarından biri tanıtımını Zero cosplay'iyle yapıyor. Kazanırsa Japonya-Britanya savaşına hazırlıklı olun. Sunrise adayla alakası olmadığını açıkladı tabii.



IRKÇI BULUNAN ESKİ BİR MAKALE YAYIN-DAN KALDIRILDI

Irkçılığın ilacı sansür olmasın lütfen!

İHSAN C. ASMAN & ARES AYBAR

İhsan A.: Selamlar Ares, geçtiğimiz ay malumun epey bir hareketli geçti. ABD'de George Floyd'un polis tarafından vahşice öldürülmesi, ardından gelen protestolar, ölümlerin artması ve beyazlar tarafından da beklenenden geniş bir katılımla sahiplenilen Black Lives Matter hareketi. Bunun ülkemizde de ufak tefek yansımaları oldu da şimdi onlara girmeyeceğim. Onun yerine, geçenlerde denk geldiğim, "pigmentasyon ve melanokortin sistemi insanlarda agresyon ve cinselliği etkiliyor mu" başlıklı bir makalenin ırkçı bulunduğu sebebiyle yayından kaldırılması hadisesini tartışalım diyorum. Yani hakemlerden geçmiş, editörler tarafından onaylanmış ve neticesinde sekiz sene önce yayınlanmış bir makalenin, her ne sebeple olursa olsun kaldırılması bana biraz tehlikeli geliyor. Yani bu işin varabileceği nokta açısından tehlikeli. Bir şeyi yayından kaldırarak sansürlemek yerine söz konusu makalenin bulgularına bilimsel bir şekilde karşı çıkmak daha doğru değil mi sence de?

Ares: Selam İhsan, 2020 tam gaz devam ediyor ne yazık ki. Açıkçası bu konunun fazlasıyla karmaşık olduğunu düşünüyorum. Dünya düzenini devam ettirsin diye elbirliğiyle yaratılan "ortalama insan" konseptinin hatalı olduğu görülüyor. Son zamanlarda sırf bir konuda insanlar öyle düşünmediklerini belirtmek yerine agresif bir şekilde saldırıya geçmeyi hak görüyorlar. Haklı olup olmadığı önemli olmadan oluşturulan öfkeli çoğunluklardan herkes korkmaya başladı. Siyasetçiler için yapılan "halkın duymak istediği şeyleri söyleyen kişilerdir" tanımlamasını hatırlıyorum da, bunun bilimsel makalelere sıçradığını görmek üzücü. Zaten amaçları makale içeriğine karşılık bilimsel bir yaklaşım olsaydı senin de söylediğin gibi farklı sonuçlara ulaşmaya çalışan araştırmalara başlanırdı. Oysa burada amaç hali hazırda haklı nedenlerle ayaklanan büyük bir çoğunluğun tepkisini almamak gibi geliyor.

İ: Valla ben çoğunluğun tepkisini almak gibi de görmüyorum ya bu olayı. Neticede böyle bir şey yaşanmasa, muhtemelen kimsenin haberinin olmayacağı bir içerik zaten, ki hâlâ kim ne duydu şüpheli. Kraldan çok kralcılık bu yapılan bence. Bu arada makaleyi de masum göstermiş olmayalım, yazarlardan biri 2018'de fahri profesör unvanını kaybetmiş ırkçı görüşleri yüzünden. Aynı şekilde makalenin yayınlanmasının dört ay sonrasında endişe bildirisi yayınlanmış. Ama işte mesele sansür olunca işler değişiyor. Irkçılıkla yahut başka bir tür ayrımcılıkla mücadele etmenin yolu içerik sansürlemek olmamalı. Benzer bir haber de Tinder'ın BLM hareketi için para toplamaya çalışanları ve hatta direkt profiline BLM yazanları banladığıyla ilgiliydi. Şimdi Tinder'ın kullanıcı sözleşmesine göre herhangi bir promosyonel aktivite yasak, bu tamam. Ama sadece BLM yazanı banlamak? Üstüne bir de Tinder'ı temsilen Buzzfeed'e konuşan bir arkadaşın "tabii ki banlama işlemlerine bir son vereceğiz, BLM'yi destekliyoruz" tarzındaki açıklamasına rağmen hesap iptallerinin devam etmesi… Kafalar karışık cidden. Ben özellikle ırkçılık, cinsiyetçilik gibi mevzularda insanların agresif tepkilerini bir yere kadar anlıyorum; ama senin de işaret ettiğin agresyonun bu tarz şeylere neden olduğunu düşünüyorum. Çünkü bu kadar öfke olunca, sağlıklı düşünme yetisi de bir noktadan sonra ortadan kayboluyor.

A: Şimdiye kadar insanların değişkenlik gösteren özellikleriyle farklı hastalıklarla ilişkisini inceleyen o kadar makaleye dokunulmazken böyle bir gündemin olduğu zamanda benzer bir makalenin yayından kaldırılması ya senin dediğin gibi kralcılık mantığıyla olmalı ya da tepkilerden çekinmekle. Tabii tam olarak makaleyi incelemeden bu kadar atıp tutmak doğru mu bilmiyorum ancak o kadar gereksiz makaleye dokunulmazken böyle bir tanesini böyle bir zamanda yayından kaldırdıklarında direkt senaryolar yazmaya başlıyorsun. Tinder veya başka şirketlerin benzer tutumları da genel olarak benzer korkulara dayanıyor sanırım. En düzenli diyebileceğimiz birçok şirket bu gibi temel konularda bir ön hazırlığı olmadığı için kaos ortamlarına ne yapacağını şaşırıyor. Aslında bütün bu olanlar da hem insanlığın hem de toplulukların, şirketlerin veya ülkelerin bin yıllar boyunca o kadar da gelişemediğini gösteriyor. Ortalık giderek karışıyor. Peki bir sonraki adım ne olacak? Başka bir çoğunluğun tepkisini engellemek için hangi bilimsel ya da sosyal aktivitelerden vazgeçilecek?

Almanya'da tüm benzin istasyonlarına elektrikli araç şarj ünitesi de bulundurma zorunluluğu getiriliyor. Almanlık işte...



Starlink testleri başlıyor

Katılmak isteyen var mı?

500 tane Starlink uydusunu şimdiden yörüngemize gönderen SpaceX, gökyüzünü metal çöplüğüne dönüştürmesinin karşılığı olarak yeni ve hızlı bir internet servisi sunmayı amaçlıyor.

Starlink internet sitesine girdiğinizde email adresi, posta kodunuz ve yaşadığınız ülkeyi yazarak haber bültenine abone olabiliyorsunuz. Abone olduktan sonra gelen bilgilendirme mailinde yaz sonuna doğru denemelere başlayacaklarının müjdesini veriyorlar. Ayrıca, yaşadığınız bölgede beta denemesi uygun olduğu takdirde başvuru için size haber vereceklerini belirtiyorlar.

Özellikle internet hizmetinden yoksun yerlere servis götürme hedefiyle yola çıkan Starlink Türkiye'deki muhteşem internet servis sağlayıcılarının yanına ne kadar yaklaşır bilemiyorum ama denemek isteyenler için güzel bir şans olabilir. ■ ARES

Sıcak Jüpiter keşfedildi

En genç sıcak Jüpiter'in sırlarını merakla bekliyoruz

Sıcak Jüpiter gezegenleri Jüpiter boyutlarında olup isminden de anlaşılacağı üzere oldukça sıcak olan ve kendi yıldızlarının yörüngesinde dönen dış gezegenlerdir. Yayınlanan yeni bir araştırma HIP 67522 b isimli çok sıcak Jüpiter sınıfı gezegenin keşfiyle ilgili.

Dünya'dan 10 kat büyük çapa sahip yaklaşık 490 ışık yılı uzaklıkta bulunan bu gezegenin yıldızı 17 milyon yaşında. Bu da keşfedilen gezenin diğerlerinden birkaç milyon yıl daha genç olduğunu ortaya çıkarıyor. En genç gezegende yapılacak araştırmalar sayesinde sıcak Jüpiterler hakkında özel bilgiler elde edilebileceği düşünülüyor.

Sıcak Jüpiterlerin yıldızlarına çok yakın olmasının astronomlara göre üç farklı nedeni olabilir. Birbirlerine çok yakın bir şekilde oluştuktan sonra etkileşime girmeleri ve sadece gaz ve toz bulutuyken bir arada olmaları çok da olası olmayan iki tahmin. Üçüncüsüyse diğer gezegenlerin yerçekimi etkileri nedeniyle birbirlerine yakın bulunmaları. ■ ARES



Orta yaş krizi mi?

Bir Güneş'in garipleşmediği kalmıştı

Astronomlara göre Güneş son zamanlarda bir garip davranıyormuş. Max Planck Enstitüsü araştırmacılarının kendi benzetmelerine göre olmazsa olmazımız Güneş orta yaş krizine benzer bir geçiş dönemine girmiş olabilir.

Güneş'in birlikte incelenen diğer 369 yıldıza göre daha az aktif durumda olduğu belirtiliyor. Son 4 yıl boyunca diğer yıldızların parlaklığı büyük dalgalanmalar gösterse de Güneş diğerlerine göre oldukça sakin kalmış.

Tahmini olarak 9 milyar yıl ömür biçilen Güneş'in kabaca yarı ömrünü tamamladığı ve yeni bir sürece geçebileceği haberine nasıl tepki vereceğimi bilemedim. Umarım 2020 yılının kapanışını Güneş yapmaz. ■ ARES





ABD'de Covid hastalarının yalnızlıkla mücadelesi için Paro isminde fok balığı yavrusu şeklinde terapi robotları üretilmiş ve 6 bin dolara satılıyor. Tamam çok şeker eyvallah da 6 bin de oha be...



Stonehenge genişliyor mu?

Stonehenge yakınında yeni yapılar keşfedildi

Stonehenge yakınlarında çalışma yürüten arkeologlar tarafından dünyaca ünlü büyük taşlara üç kilometre yakınlıkta neolitik çağa ait devasa bir anıt bulundu. 10 metreden büyük çapa ve 5 metreden fazla derinliğe sahip iki sütunun oluşturduğu anıtın yüksekliğiyse yaklaşık 8 metre. Daha önceden bulunan 20 adet Durrington Duvarlarının tam da ortasında yer alan bu anıt günümüzden 4500 yıl önce yaşayan yerel halkla ilgili ilginç bilgiler barındırıyor olabilir.

Neolitik topluluklarının yaşayış şekilleri ve inanç sistemlerini anlama konusunda önemli bir konuma sahip bölgenin ve yeni keşfedilen anıtın dönemin aletleriyle ne kadar zamanda tamamlandığını tahmin etmekse arkeologlara göre oldukça zor. Ancak ortaya çıkanlar sonucunda tahmin edilenden çok daha karmaşık ve gelişmiş bir toplumun yaşadığı iddia ediliyor.

Korona virüs nedeniyle geçici olarak durdurulan çalışmaların tekrar başlamasıyla Britanya'da yaşayan en eski topluluklar hakkında daha çok bilgi edinilmesi bekleniyor. ■ ARES

En hızlı bilgisayar: Fukagu

Acaba FM'de aynı anda kaç lig açabilirim?

Japon Riken ve Fujitsu firmaları tarafından geliştirilen süper-bilgisayar Fugaku yıllık en hızlı süper-bilgisayar listesinde birinci sıraya yerleşti. Fujitsu tarafından üretilen 48 çekirdek A64FX çip üzerinde sistem ARM işlemcilerini kullanan Fukagu HPL testinde 415,5 petaflopluk performansıyla göz doldurdu.

Top 500 listesinde 226 adet Çin, 114 adet Amerika ve 30 adet Japonya temelli süperbilgisayar mevcut. Genelde Amerika ve Çin arasında gerçekleşen rekabete 9 yıl sonra yeniden Japonya da katılıyor. Üstelik listede ikinci sırada bulunan IBM'in Summit isimli rakibinden 2,8 kat daha hızlı olmasıyla farkını ortaya koymuş gibi görünüyor.

Önümüzdeki yıl tam olarak kullanıma hazır olacak Fugaku şimdilik de deneysel COVID-19 araştırmalarında teşhis ve virüsün yayılmasının modellenmesi için kullanılıyor. ■ ARES



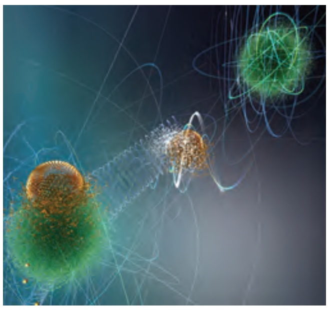
Kuantum ışınlanması

Beklediğimiz ışınlanma bu değildi!

Rochester Üniversitesi araştırmacıları tarafından kuantum ışınlanma başarıldı ama bahsi geçen ışınlanma olayı bilimkurgu kitaplarında ya da oyunlarında gördüğümüz bir cisim ışınlanması gibi değil ne yazık ki.

Kuantum ışınlanması fiziksel olarak etkileşimde olmayan iki elektron arasında bilgi transferi olarak tanımlanıyor. Tabii ki bu da Albert Einstein tarafından öngörülmüş bir tanım. Daha ayrıntılı bilgi için kuantum dolanıklığı kavramını araştırabilirsiniz.

Bilim insanları foton çiftlerinin dolanık kübit oluşturabildikleri ortaya çıkarmıştı. Son araştırmadaysa ilk defa kübit oluşturmak için elektronlar kullanıldı. Bu da özellikle foton ihtiyacı duymadan kübit oluşturulabilmesi demek. Elde edilen bu sonuç kuantum bilgisayarların geliştirilmesinde devrim niteliği taşıyabilir. Ayrıca bu buluş bir başka önemli soruyu ortaya çıkarıyor: Uzun mesafelerde elektronların etkileşimi nasıl sağlanabilir? ■ ARES



Korona tsunamisi aklımızın kıyılarına vurmak üzere

Psikolojim daha bozulmadı diyenlerdenseniz...

Geçtiğimiz ay normalleşirken neler olup bittiğiyle ilgili bir derleme yazmıştım. Maalesef henüz bir ay bile geçmeden gördük ki pek çok ülkede vaka sayıları tam olarak düşüşe geçmemişken, sadece yavaşlama eğilimlerine aldanılarak girişilen normalleşme çabaları ters tepiyor. Mesela ABD, mesela Türkiye. Her şey bir yana, normalleşme söyleminin halk nezdinde de bambaşka bir psikolojik karşılığı var.

Connecticut Üniversitesinden psikolog Crystal Park'ın yaptığı açıklamalara göre normalleşme çoğu insan için salgının bittiği ve toparlanma sürecinin başladığı anlamına geliyor. Kendisi böyle bir yanılgı halinin, ikinci dalga geldiğinde psikolojik olarak çok daha yıkıcı sonuçlara yol açacağını iddia ediyor. Gerçekten de her şey bitmiş gibi düşünürken tekrar aylarca bir kapanma hali yaşamak çoğu insan açısından baş etmesi güç bir durum olabilir. ■ İHSAN A.





Sibirya'da bugüne kadarki en yüksek sıcaklık değerleri ölçüldü

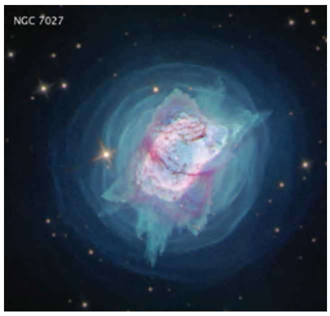
Yaz sezonu geldi, kuzey sahilleri sizleri bekler

Bazıları iklim değişikliğinin gerçekliğini sorgulasa da bu gibi haberler durumun ne kadar ciddi olduğunu ortaya koyuyor. Arktik dairenin içinde kalan Sibirya'nın Verkhoyansk şehrinde, mevsim normallerinin tam tamına 32 derece üzerine çıkılmış ve termometreler 38 dereceyi görmüş.

Aslında zaman zaman gezegenimizin kuzey bölgelerinde bu tip sıcaklık dalgaları görülebiliyor. Dolayısıyla bu tek başına iklim değişikliğine işaret eden bir veri değil. Ama uzmanlar sıcaklık değerlerinin istikrarlı yükselişini, yani bu tarz haberlerin istisna olmaktan çıkmasını endişe verici olarak değerlendiriyor.

Son 2 gündür Türkiye'nin yaklaşık 3400 km kuzeyinde 30 derecede deniz, kum, güneş keyfi yaparken İstanbul'daki ailesi yağmur, çamur ve fırtına üçlemesine maruz kalan biri olarak, bu haber beni hiç şaşırtmadı doğrusu. Velhasıl, iklim değişikliği epey gerçek ve belki gezegenin sonunu getirmeyecek olsa da bildiğimiz haliyle dünyamıza ufaktan hoşça kal diyebiliriz sanırım. ■ İHSAN A.





Hobble teleskopu ölen yıldız fotoğrafları çekti. Gerçekten de büyüleyici...



PALIT GEFORCE RTX 2070 SUPER JETSTREAM

Doğru ekran kartını seçmek

Ekran kartları malumunuz, bir bilgisayar almanın ya da toplamanın en zorlayan noktası. Hem bilgisayarın en pahalı parçası, hem de en çok güç tüketen ve yer kaplayanı. Yani ekran kartı alırken nasıl bir tercih yaptığınız aynı zamanda anakart, güç kaynağı ve kasa tercihinizi de etkiliyor. Kur yükselmeleri ekran kartı fiyatlarına da yansıdığı için karar vermesi daha da zor.

Peki parayı bir kenara koyarsak şu an alınası ideal ekran kartı nedir? Aslında söylemesi çok zor. Bir önceki nesilde GTX 1070'in inanılmaz bir fiyat performansı vardı ve tek geçilesi GPU'ydu. Super modeller çıkana kadar bu nesilde de bir favorim vardı açıkçası. Ama Super modellerin performansı arttırıp fiyatları düşürmesiyle birlikte GTX 1660, RTX 2060, 2070 ve 2080'in Super model fiyat performansları ilginç şekilde dengelendi. O yüzden mevcut seride ne kadar para harcıyorsanız o kadar performans alıyorsunuz desek yanlış olmaz. Eğer 1080p çözünürlükte oynuyorsanız ve 60 fps size yeterse RTX 2060 şu an ideal görünüyor, eğer 1440p ve/veya 100Hz bir monitörünüz varsa RTX 2070 Super, sanal gerçeklik ve 4K için de RTX 2080 Super ideal bence. Ama paranız yettiği sürece bir üst modeli almak daima daha uzun kullanım ömrü demek. Eğer paranız yetmiyorsa da GTX 1660 halen çok iyi bir seçenek, ama geçen aylarda da bahsettiğim üzere hem DLSS yüzünden, hem de Cyberpunk 2077 ve yeni nesil konsollarla birlikte artık RTX'e geçiş yapmak gerek.

Fiyat farkları neden?

Ekran kartı alırken diğer bir kritik nokta marka ve modele karar vermek. Çünkü fiyatları yükselten sadece kur değil aynı zamanda farklı üreticilerin modelleri arasındaki farklar. Özellikle popüler üreticilerin, janjanlı tasarımlar ve göz alan kutularla piyasaya sürdüğü özel modeller fiyatları yükseltiyor. Mesela bu incelememize konu olan RTX 2070 Super'i piyasada 4.400 TL'den 5.800 TL'ye kadar değişen fiyatlarda bulabiliyorsunuz. Peki bu modeller arasında bu kadar fiyat farkını doğuracak bir fark var mı cidden? Hem evet, hem de hayır. Fark var çünkü her model farklı soğutmaya sahip ve uzun vadede kartın ömrünü bu belirliyor. Kötü soğutma sizi yarı yolda bırakabilir. Ama diğer yandan bir fark yok, çünkü hepsinin temel özellikleri aynı. Hepsi 8GB, hepsi 256-bit ve aynı GPU'ya sahip, bu yüzden performans veya özellik olarak çok küçük farkları var, hele %30 fiyat farkı yaratacak hiçbir şey yok. Yani aradaki fiyat farkını markaya ve kartın görünüşüne veriyorsunuz.

Bu yüzden ben ekran kartı seçerken bütün modelleri ucuzdan pahalıya diziyorum ve sonra şu iki kriteri karşılayan ilk kartı seçiyorum: Birincisi "İyi bir soğutması var mı?", İkincisi "Güvenebileceğim bir marka mı?". Çünkü iyi soğutmalı güvenilir bir karttan daha iyi bir ekran kartı olamaz. Markalar, reklamlar ne iddiada bulursa bulunsun %1 hadi bilemedin %3 performans farkı yaratamazlar. Çünkü hepsi aynı kart. Ve şu an bu işlemi yaptığımda karşıma iki model çıkıyor, bunlardan biri de Palit GeForce RTX 2070 Super JS (JetStream).

Palit'e güveniyorum çünkü dünyanın en büyük ekran kartı üreticilerinden biri, herhâlde 15 senedir incelerim ürünlerini, bugüne dek bir sorunla karşılaşmadım. Güvenilir marka, OK. JetStream modelinde kullandıkları soğutma da ful bakır temas ve soğutma kanalları üzerine yerleştirilmiş devasa bir soğutma ünitesi. Bunun üzerinde de 10cm büyükçe fanlar. Sağlam soğutma, OK. Üstelik TurboFan 2.0 tasarımında, düşük sesli ama yüksek performanslı fanlar. Dikkat etmek gereken nokta, bu kadar soğutmayı bir araya getirince kart da bir parça şişiyor ve 3 bracket sırası kaplıyor. Yani sisteminiz full ATX değilse muhtemelen diğer PCI'lara bir şey takamıyorsunuz. Ama sessiz, yüksek performanslı ve uzun ömürlü bir kart istiyorsanız, istediğiniz soğutma çözümü de bu.

Kartın bir de bonus olarak çift BIOS özelliği var. Bu bir yandan koruma sağlıyor, çünkü kullandığınız BIOS'ta sıkıntı olursa otomatik olarak yedek BIOS'a geçiyor. Ayrıca BIOS'lardan biri standart frekansa diğeriyse overclock frekansa ayarlanmış, o yüzden yüzde bir-iki performans avantajı var.

Birçok kişi için şu dönemde ekran kartı için 4.600 TL vermek çok zor biliyorum. Ama vereceksеniz de en azından paranızın hakkını aldığınıza, performans dışında markaya, yanar dönere, ışıl ışıla falan para vermediğinize emin olun. ■ **TUĞBEK**

TP-LINK KASA SMART HS110 WI-FI PLUG

Akıllı prizler evinize kuracağınız akıllı sistemin en önemli bileşenlerinden, çünkü elektrikle çalışan çoğu şeyi kumanda etmenize olanak veriyor. Mesela gece lambaları ve ayaklı lambalar, ses sistemleri, sinek kovucular, klimalar, ısıtma cihazları, akvaryumlar... aslında hiç aklı olmayacak bir sürü cihazı Google Asistan veya Alexa'yla yönetir hale geliyorsunuz.

Akıl akıldan üstündür derler ya, bunu priz prizden üstündür diye değiştirebiliriz, çünkü TP-Link bu prizlere biraz daha akıl katmış. Kasa Smart serisinden çıkan bu HS110 prizini hem belli günler ve saatlere göre otomatize edebiliyorsunuz, hem de prizin kullanım süresi ve elektrik tüketimini takip edebiliyorsunuz. Bu da evinizdeki elektrik tüketimini daha iyi kontrol etmenizi sağlıyor.

Cihazın kurulumu çok kolay ve mobil uygulamadaki direktifleri takip ederek birkaç dakikada yapıyorsunuz. Bir kere çalıştıktan sonra da bir daha dert veya ayar çıkarmıyor. Ayrıca Google Home veya Amazon Alexa'ya eklemesi, buradaki gruplarla, kontrollerle çalışır hale getirmesi de kolay. Direkt bağlantısı olduğundan HUB ihtiyacı da yok.

Oldukça şık tasarımı ve sağlam bir üretim kalitesi olan Kasa Smart HS110'u 180 TL gibi makul bir fiyata alabiliyorsunuz, enerji ölçemeyen kardeşi HS100 de 145 TL. Ama bence akıllı enerji tercihleri yapmak uzun vadede bu farkı çıkarır.

Bence HS110 özellikle akıllı ev işine yeni başlayanlar için çok iyi bir seçim. Unutmayın akıllı evde en büyük sorun farklı platformlara dağılan bir dolu cihazla başa çıkmak. O yüzden rahatça genişletebileceğiniz sağlıklı ve kaliteli bir platformla yola çıkmak önemli. Şu an Türkiye'de alabileceğiniz en iyi akıllı priz de bu. ■ **TUĞBEK**



TP-LINK TAPO C200 WI-FI KAMERA

Wi-Fi güvenlik kameraları akıllı ev cihazları içinde en faydalı olanlardan. Siz evde yokken gözünüz kulağınız oluyor ya da uzaktan çocuğunuzu takip etmenizi sağlıyor ve gittikçe yaygınlaşıyor. Piyasadaki alternatifler içinde Tapo C200 enteresan bir ürün. Bir yandan 283 TL gibi uygun bir fiyatı var ama diğer yandan bir dolu özelliğe sahip. Bunların başında da hareketli olması gerekiyor. Bu ürün kendi kendine yatayda 360, dikeyde 114 derece dönebiliyor ve bunu uzaktan telefonunuzla kontrol edebiliyorsunuz. Normalde sadece çok pahalı güvenlik kameralarında olan bir özellik ve C200'ü kullandığınız mekânın tümünü kontrol edebilmenizi sağlıyor.

Ama bir güvenlik kamerasında, aslına bakarsanız tüm akıllı cihazlarda arayacağım ilk özellik çok kolay kurulması ve uzun süre sorunsuz çalışabilmesidir. Tapo C200'ü adaptörüyle elektriğe takıp çalıştırdıktan sonra tek yapmanız gereken cep telefonunuzla bağlanıp ev/ofisinizdeki ağı tanıtmak. Benim cihazı kurmam beş dakikamı bile almadı. Kurulum tamamlandıktan sonra tüm yönetimini de cep telefonundan kolayca yapabiliyorsunuz.

Zaten genel olarak TP-Link'in yazılım konusunda rakiplerinin çok önünde olduğunu söyleyebiliriz. Tapo'nun uygulaması da çok iyi tasarlanmış, çok hızlı ve kullanışlı çalışıyor. Alarm seçenekleri, hareket algılama, hassasiyet ve uyarı alanı tanımlama, kayıt alma, kamera açısı değiştirme, her şey çok kolay ve zahmetsiz.

Cihazın 1080p çözünürlüğünde ve oldukça iyi bir görüntüsü var. Düşük ışık alan ortamlarda bile gayet iyi çalışıyor. Kare oranı sadece 15 fps ama görüntü giriş seviyesi telefon kameralarına denk. Hatta imkânımız olsaymış da webcam olarak da kullansaymışız diye düşündürdü. Ayrıca geceleri kızılötesi kamera olarak çalıştığında da gayet net görüntü veriyor. Mikrofonu üzerinden sesleri de gayet temiz alıyorsunuz ve üzerindeki küçük hoparlör sayesinde karşı tarafla konuşabiliyorsunuz da. Bu açıdan yaşlı veya hastalara göz kulak olmak için de iyi çünkü sesli arama yapmanıza da imkân tanıyor.

Kısacası uygun fiyata bir güvenlik kamerasında isteyebileceğiniz her şey, hatta daha da fazlasına sahip Tapo C200. Biz şu aralar ofisi kapalı tuttuğumuzdan çok işimize yaradı. Özledikçe açıp açıp izliyoruz. Bir güvenlik kamerasına ihtiyacınız varsa tavsiye ederim. ■ **TUĞBEK**





XPG PRECOG GAMING HEADSET

Statik mi dinlersiniz dinamik mi?

İtiraf etmeliyim ben "audiophile" bir insan değilim, oyuncuyum ben. Aslına bakarsanız "phile"lerin hiçbir türünü sevmem. Özellikle de Coimetrophile'ler… ıııyyyy. Ama iyi ses kalitesini, kullanışlı ses cihazlarını severim ve bence bu niye 20 kulaklığım olduğunu açıklar. Her sene iki kulaklık almak sizi audiophile yapmaz. Ama zaman zaman karşınıza bir ürün çıkar ve sizi yeni bir şeyler öğrenmeye zorlar ve sonra bir bakarsınız "statik sürücüler mi iyi, dinamik sürücüler mi", "hangi ses amfisini tercih etmeli" falan tartışıyorsunuz. Hayat zor bazen.

Herhâlde XPG de bu ikilemi hissetmiş olacak, oyuncular için hem statik hem de dinamik sürücüleri olan ilk kulaklığı üretmiş. Böylece hangisi daha iyidir tartışmamıza gerek kalmıyor. Gerçi statiğin tizi, dinamiğin bass'ı, neyi tartışıyoruz değil mi? XPG Precog hem tek bir yuvada çift, yani toplamda dört sürücü sahibi olmanın avantajını kullanıyor, hem de bu iki teknolojinin güçlü yanlarını. Sonuç oldukça derin ve zengin ses.

Zaten XPG'nin önceki kulaklık modelleri de oldukça iddialıydı. Kendi amfisi olan ilk oyuncu kulaklıklarından birini üretmişti. Şimdi Precog'la tekrar, sadece yüksek sadakatli ses ürünlerinde gördüğümüz bir çözümü oyun dünyasına getiriyor. Strateji çok anlamlı cidden, ama sonuç o kadar da hayatımızı değiştirecek kadar başarılı değil. Çünkü yüksek sadakat seviyesine çıkarken teknoloji kadar üretim kalitesi de önemli ve Precog piyasadaki diğer oyuncu kulaklıklarından daha yukarıda değil bu konuda. Evet ses kalitesi diğer oyuncu kulaklıklarına göre daha zengin ama cihazy bir audiophile ürünü olmaktan da çok uzak. Diğer yandan tek bir büyük dinamik sürücü kullanan kulaklıklara göre bass'ı zayıf. Yani bass delisiyseniz çok size göre değil.

Ama işin "phile"sini bir kenara koyacak olursak oyuncu kulaklığı özellikleri gayet başarılı. Kulaklarınızı çevreleyen ve başınızın üzerine gelen yastıkları memory foam ve oldukça rahat. Zaten kulaklık iri görünse de ağır değil, 362gr. O yüzden uzun süre kullansanız da rahatsız etmiyor. Kulaklılar 180 derece dönebildiği için kafanıza tam olarak uyuyor ve taşırken katlanabiliyor.

Her şeye bağlanabiliyor

Precog'un bence açık ara en iyi özelliği üzerinde bir 3.5mm jack yuvası bir de USB-C portu olması. Beraberinde gelen dört kabloyla birlikte bir sürü kombinasyon yapabildiğiniz için hem PC'nizde hem de dilediğiniz konsolda rahatça kullanabiliyorsunuz. Bütün kabloları örme kaplama ve çok kaliteli, ayrıca 3.5mm ve USB bağlantıları için ayrı ayrı kontrol üniteleri var. USB kontrol ünitesinden FPS, 7.1, Müzik ayarları arasında hızlıca geçiş de yapabiliyorsunuz.

Dilediğinizde takıp çıkarabildiğiniz mikrofonun kalitesi ortalama. Mikrofonun USB bağlantısını kullandığınızda gürültü engelleme özelliği de var ama bunu aktif hale getirdiğinizde sizin sesinizi de oldukça boğuyor. Bu yüzden çok gürültülü bir ortamda değilseniz açmamakta fayda var. Belki yeni firmware'lerle bunu geliştirirler. Ayrıca yine USB'den kullandığınızda her iki yandaki led aydınlatmaları aktif hale getirebiliyorsunuz. Açıkçası ışıkları yandığında da hiç fena gözükmüyor. Siyah ve kırmızı, kararında bir dokunuş. Kafanızı durduk yere unicorn kusmuğuna çevirmiyor.

XPG Precog tüm bu özellikleri şık ve sağlam bir taşıma çantası içinde, 889 TL'ye sunuyor. Açıkçası çantayı tek başına satsalar gideri varmış, bir 100 TL ona yazabilirsiniz. Eğer toparlarsak bir oyuncuyu mutlu edecek zenginlikte ses kalitesine sahip, hangi cihaz veya cihazlarda oynamayı severse sevsin işini görecek, bir dolu özelliği olan oldukça iyi bir kulaklık XPG Precog. Ama iki teknolojiyi birleştiren, bir üst ligin sesini verme iddiası biraz kısa kalıyor. Bence tek bir büyük dinamik sürücüyle daha ucuz ve performanslı olabilirmiş. ■ **TUĞBEK**

Cehennemlik Teknolojiler

The Skarp Laser Razor

Tıraş olmanın bir problem olarak addedileceğini düşünmezdim. Yani jilet ve tıraş makinesi çok pahalı şeyler değiller. Kullanması zor şeyler de değiller. Bu nedenle "21. Yüzyılın Tıraş Teknolojisi" gibi bir sloganla çıkan ve bir bıçağı bile olmayan bir şeyle karşılaşınca biraz temkinli yaklaşmakta fayda var.

İlk başta bir Kickstarter kampanyası olarak başlıyor bu "jilet". Efendim insanların kıllarında sadece bir ışık dalga boyunu emen kromofor partiküller varmış da, bu spesifik dalga boyundaki bir lazerle dünyanın en yakın tıraşı sağlanabilirmiş de... YAV HE.

Ta 2015'ten Skarp Laser Razor'ın pek de mümkün olmayan bir şey olduğunu belirten haberler var. Ama buna rağmen Kickstarter kampanyası 20 binden fazla kişiden 4 milyon dolar toplamayı başarmıştı. Sonra Kickstarter, şirketin çalışan bir prototipi olmadığı gerekçesiyle projeye son verdi. Skarp Lazer Razor da kendine bu sefer IndieGoGo'da yer buldu.

IndieGoGo kampanyası hâlâ açık ve en son geçen sene güncellenmiş. Güncellenme notunda bir sürü büyük kelime içeren ama hiçbir manası olmayan listeler var. Üstüne bir de sözde "çalışan" bir lazer jilet klibi var ama böyle 10 dakikada iki kıl falan "kesiyor". Gerçekten böyle bir şey yapabileceklerini düşünerek mi yola çıktılar, yoksa amaç enayi silkelemek miydi bilemiyorum ama 4 milyon doların o klipteki alete gitmediği çok açık.

Bu kadar yolunduktan sonra kıl tüy çıkmaz zaten ehe ehe... ■ GÜLHİS



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler (evet köşeye daha güzel isim bulamadık ne var?!)

Telefon Tutucu

Şimdi arkadaşlar ben düzenli spor yapan biri değilim, arada 1-2 aylığına spor salonuna giderim, üç beş kilo verir, sonra bırakırım. Ama şimdi karantina marantina derken evin balkonu biraz büyüdü maalesef, tekrar güvenli hale geldiğinde kesin spor salonuna yazılmak istiyorum. Sadece kilo da değil, kondisyon çöktü, bilgisayar koltuğundan televizyon önündeki koltuğa gidene kadar nefes nefese kalıyorum (az bir şey abartıyor olabilirim). Veya kas mas da kalmadı, kolumu sıkınca kavis aşağı doğru oluyor garip bir şekilde. Neyse ama yine de ilk amaç kilo vermek daha çok, bunun için de koşu bandı, kondisyon bisikleti, eliptik bisiklet gibi zamazingolarda bol vakit geçirmek gerekir elbette. Yalnız şöyle bir sorun var: Ben bu aletleri kullanırken ÇOK SIKILIYORUM!

Yapabileceğiniz şeyler sınırlı. Müzik dinlemek bir yere kadar kurtarıyor, ya karşınıza açılmış ekrandaki embesil videoları izlersiniz, ya da yan makinedeki insanla muhabbet edersiniz (ıyyy, insan etkileşimi). İstemiyorum ya ben bunları yapmak! Ben tam bir ekran kölesi olarak dizi, anime falan izlemek istiyorum o makinelerin tepesinde geçirdiğim süre boyunca! Telefondan başka çare yok ama bir elinizde telefon tutarak spor yapamazsınız ki? Hem telefonunuzun içine ter kaçar falan, maddi zarara girmek bir yana, iğrenç de yani.

Ve beni bu dertlerden kurtaracak muhteşem buluşu bulmuş bulunuyorum! Zımbırtıyı kıskacı sayesinde aletin bir köşesine takıyorsunuz, kordonu istediğiniz gibi ayarlıyorsunuz, işlem tamam! Yıllardır böyle bir icada ihtiyacım varmış da haberim yokmuş! Ucuz da hani, Ali Express'te 2-3 dolar falan kargo hariç. Birkaç tane söylüyorum, yedekte de olsun. Aslında toplu alıp spor salonu önlerine tezgâh açmak lazım (alın size iş fırsatı, fikir payı olarak kârınızın %1'ini alırım). ■ ÖMER





Piksel Günlükleri

Kanlı Piyano

Eskiden abimle en büyük keyiflerimizden biri Silent Hill, Dino Crisis ya da Resident Evil gibi bir oyun çıktığı zaman bir odaya kapanıp beraber oynamaktı. Joypad abimde olur, o kontroldeyken ben de heyecanla izler, ekrandaki objeleri bulmaya çalışır, bulmacalarda yanında otururdum.

2000'lerin başları, abimle beraber ilk Silent Hill'i oynuyoruz PS1'de. İçinde tuşları kanlı bir piyano olan odaya geliyoruz. Piyanonun hemen yanında da bir şiir var Sessiz Kuşların Öyküsü diye. Şiiri dikkatlice okuyoruz ve fark ediyoruz ki siyah ve beyaz renkli kuşlardan bahsediyor şiir, tıpkı piyanonun tuşları gibi. Fakat şiirdeki kuş sayısı ile sesli tuşların sayısı uyuşmuyor, o zaman biz de sessiz tuşlara odaklanıyoruz. "Kuğu pelikanın arkasında, olabildiğince uzaktan uçuyordu" derken de anlıyoruz ki kıtalar da bu tuşların yerini anlatıyor aslında. Böylelikle abartmıyorum 15-20 dk içinde çözüyoruz bulmacayı.

Ne var ki okulda kime anlatırsam anlatayım bu bulmacayı kendimizin çözdüğüne inandıramıyorum. Tam çözümden baktığımızı iddia ediyor herkes. Zaten zamanla da bir internet efsanesi haline geliyor bu Kanlı Piyano bulmacası. Abimle hayret ediyoruz cidden.

İşin ilginç tarafı bu bulmacadan 1-2 saat sonra okuldaki başka bir bulmacada takılmış, hatta kısa süreliğine de oyunu bırakmıştık. Takıldığımız bulmaca da şu: Çatıdaki drenaj tıkansın diye pembe plastik bir topu deliğe sokmak gerekiyormuş. Tabii objelerin birbiriyle hiç alakası olmadığı için bizim aklımızın ucundan bile geçmemişti. Üstelik bu bulmacayı okulda herkes çözmüştü, takılan sadece bizdik. Bu cidden daha inanılmaz bir şeydi bence... ■ EMRE S.



KONSOL

NINTENDO 64DD

10 oyunluk dev kütüphane

8-bit ve 16-bit döneminde konsol savaşlarını kazanan taraf açık ara farkla Nintendo olmuş, fakat bu seri Nintendo 64'le sona ermişti. Firma konsolun kısmen daha başarılı olduğu Japonya kanadında ilgiyi canlandırmak için yeni hamleler düşünüyordu. Bu sebeple 1993 yılından beri düşündükleri, veri depolama ve internet bağlantısı özellikleri olan bir geliştirmeyi konsol üzerinde denemeye karar verdiler.

Konsola geliştirme portundan takılan Nintendo 64DD eklentisi 1 Aralık 1999'da oyuncularla tanıştı. Eklenti 64mb hafızalı disket türevi kartuşlar kullanıyordu, bu da konsolu tarihin ilk veri depolayabilen konsolu haline getirmişti. Oyuncular bu kartuşlara oyunlarını kayıt edebiliyor ve kendi tasarımlarını saklayabiliyorlardı. Ayrıca konsol internete de bağlanabiliyor ve oyuncular bu tasarımlarını paylaşıp çevrimiçi oyunlar da oynayabiliyordu.

Ne var ki konsolun çıkış tarihinin toplamda 3 sene ertelenmesi sonucu sektörün ilgisi 64mb'lık bir konsoldan ziyade PS2 ve Dreamcast'e kaymıştı. Bu gecikme yüzünden de duyurulan pek çok oyun ya bu konsollara kaydırılmış ya da tamamen iptal edilmişti. Bütün bu olumsuzlukların ardından N64DD toplamda sadece 15.000 satış, 10 oyun ve 2 yıllık bir ömrün ardından konsol yarışına veda etti. Üstelik henüz Japonya dışına bile çıkmamıştı... ■ EMRE S.



IMMERSION VS SONY VE MICROSOFT DAVASI

İlk titreşen hanginizdi?

Günümüz joypad'lerinde bir standart halini alan titreşim teknolojisiyle çoğumuz PS1 döneminde tanışmışızdır herhalde. Şahsen bir demo CD oynarken tanıştığım bu teknoloji karşısında adeta şaşkına dönmüş, Gran Turismo'da bir yere çarptığımız anda joystick titreşince resmen aklımı yitirmiştim. "Ne büyük bir firma bu Sony, şu yaptıkları teknolojiye bak" demiştim kendi kendime. Lakin haberim yoktu ki aslında bambaşka bir firma bu övgüyü hakkediyordu.

2002 yılında Immersion isimli, haptik teknoloji üstünde uğraşan ve pek de bilinmeyen bir firma, sektör devleri Sony ve Microsoft'a dava açtı. İddialarına göre Sony ve Microsoft'un joypad'lerinde kullandığı titreşim özelliği aslında kendilerine ait patentli bir teknolojiydi ve Immersion'a hiçbir lisans ücreti ödenmemişti. Oyun sektörü şaşkındı, keza titreşim özelliği sektörde 7 yıldır kullanılan bir teknolojiydi ve Immersion gibi küçük bir firmanın bu saatten sonra devasa rakiplerine karşı bu davayı kazanması ancak bir hayalden ibaretti.

Ne var ki inanılmaz bir sürpriz gerçekleşti ve koskoca Microsoft, Immersion'ın teknolojisini kullandığını kabul etti. Nitekim olayı davadan çıkarıp kendi aralarında çözmeye karar verdiler ve Microsoft anlaştıkları şekilde firmanın %10'unu satın alarak resmî işbirlikçisi haline getirdi. Lakin Sony cephesinin henüz geri adım atmak gibi bir fikri yoktu.

Sony titreşim teknolojisini Immersion'dan çalmadığını ve kullandıkları teknolojinin Logitech'ten aldıkları başka bir patentli teknoloji olduğunu iddia etti. Bu savunmanın üzerine de mahkeme patentleri inceledi ve kararını verdi: Sony'nin Dualshock serisinde kullandığı titreşim teknolojisi kesinlikle Immersion'un patentli teknolojisiydi ve Sony bu teknolojiyi izinsiz kullandığı için firmaya tam 90 milyon dolar telif ödeyecek, üstüne bu teknolojiyi kullanan bütün ürünlerini de piyasadan çekecekti.

Tam anlamıyla bir mucize gerçekleşmiş, Immersion sektörün devlerini dize getirmişti. Sony davayı temyize götürse de gene başarılı olamamış, hatta PS3 ilk tanıtıldığı zaman yeni joypad'lerinde titreşim olmayacağını söylemişti hareket algılayıcı sistemle uyuşmadığını bahane ederek. Lakin Sony'nin kuyruğu dik tutma çabası da 2007'de son buldu ve iki firma belirli bir ücret karşılığında bu patent savaşını sonlandırdı. Hatta şu an Nintendo Switch'lerde kullanılan titreşim teknolojisi bile Immersion'a aittir.

Yani diyeceğim odur ki benim 13 yaşındayken aklımı alan teknoloji aslında Immersion'a aitmiş arkadaşlar. Biraz geç olsa da adamların hakkını vereyim buradan. ■ EMRE S.



DÖRT KİŞİ CO-OP'A BAŞLAR VE BİR DAHA BIRAKAMAZ

NOYAN AKATLI

Günümüz kültürünün nostaljik muhabbetinin yapılacağı yakın gelecekte, muhtemelen 2010'lu yılların sonundaki battle royale furyasını ve bu akımın başlamasında önemli rol oynayan PUBG'yi hatırlayacağız. 2020'den 12 yıl geriye gittiğimizdeyse oyun dünyasında, aksiyon/FPS türünde kalıcı bir dönem başlatmış olan başka bir oyunla karşılaşıyoruz. 2008 sonuna doğru sanal ve fiziksel raflarda yerini alan Left 4 Dead, "çevrimiçi co-op shooter" tarzı oyunların beğenilmesine büyük katkı yapmıştı. Son yıllarda çıkan irili ufaklı birçok oyun serisine dâhil edilen bu eğlenceli mod, oyunsever kitle tarafından beğenilen ve aranan temel özelliklerden biri haline dönüştü. Klasikleşmiş ve unutulmaz oyun Left 4 Dead'le ilgili, bende iz bırakmış, paylaşmaya değer birçok anım var. Yavaş yavaş, acı-tatlı bu anılarla başlayalım nostaljik zombi co-op yolculuğumuza.

OGZ'de inceleme notu 9 küsur oyunlar

2008'in Aralık sayısında Tuğbek ustanın yazısını okumamla başladı Left 4 Dead maceram. Takım oyununa önem veren oynanış ve uzun yazıda övülen birçok özellik "vay, tam bana göre, bir an önce alıp başlamalıyım" hevesine yol açmıştı oyuncu bünyemde. O dönem uzun saatler seviye atlamaya çalıştığım DVO'lardan başımı kaldırıp, oyunu kutulu olarak satın almam, yüklemem ve Steam hesabını açmam Şubat 2009'u bulmuştu. Bugün yaklaşık 500'ü bulan oyun kütüphanemin ilk üyesidir aynı zamanda ünlü Valve klasiği.



Oynanıştaki ilk anılarımsa biraz komik, daha çok başarısızlıklarım üzerine. Tabii, özü-sözü-merkezi-olayı çevrimiçi co-op olan oyunu birkaç saat boyunca tek başıma oynamaya çalışmam başarısızlıktan ziyade yanlış tercihte gereksiz yere ısrar etmek de sayılabilir. "Çevrimiçi çok oyunculu co-op'u bir deneyeyim bakalım" diye sunuculara girdiğimde, çok uzun saatler çıkamayacağım bir maceraya daldığımın farkında değildim henüz. 2009 yılının teknik altyapı olanaklarıyla, 60-70 ms ping'e razı halde, tanımadığım rastgele üç yabancı oyuncuyla atıldığım maceranın ilk bölümünde, helikoptere atlamayı başardığımı fark ettiğim andaki rahatlama duygusuyla bıraktığım nefes halen burnumun ucundadır. Gözümün önünden gitmeyen diğer özgün görüntülerse karanlık sokaklar, terk edilmiş binaların arasından birden fırlayıp üzerimize saldıran zombi sürüleri, yeni silah, cephane veya ilkyardım malzemesi bulununca hissedilen sevinç, ikmal ve dinlenme noktalarına ulaşınca duyulan rahatlık gibi Left 4 Dead anlarıdır.

228 saat boşuna oynanmaz

Bu 4 kişilik online zombi co-op'un bir diğer özelliği de Steam platformunda en uzun süreyle oynadığım yapım olmasıdır, toplamda tam 228 saat! Başlangıçtan bitişe belli sürede geçilen dört-beş haritayı birden fazla kez tamamladıktan sonra gelen birkaç ücretsiz DLC, topluluk yapımı modlar ve başarım tamamlama hedeflerinin de bu sürede büyük payı var kuşkusuz. Bugün düşününce, deneyim puanı - yetenek yükseltme gibi ilerleme hissi veren temel ögeler olmadığı halde sürükleyici özelliğini koruyan, başından kalkamadığınız bir oyundu Left 4 Dead, bu da kayda değer bir başarı sayılmalı işin gerçeği. Beklenen ve hiç beklenmedik anlarda etrafınızı kuşatan zombi kalabalıkları, sendeleyerek kaçma çabalarınız, umudun azaldığı anlarda bir takım arkadaşınızın uzanan yardım eli, gene sendeleyerek, bazen son saniyede güvenli odaya ya da kaçış noktasına atılan adımlardan sonra bırakılan nefesler oyunun heyecan ve gerilimini canlı tutuyordu. Elele, zombi kuşatmaları sırasında sırt sırta vererek güvenli bölgeye ulaşma hedeflerinizden sıkılmaya başladığınızda, özel zombilerden birini kontrol ederek, karşı takımdaki hayatta kalanları alt etmeye çalışıyordunuz. Sağlık puanı binleri bulan "genç irisi" Tank, uzaktan öksürerek, uzayan diliyle rakipleri gafil avlayan Smoker ve dünya rekorlarıyla alay eden uzun sıçrayışlarıyla yakalanması zor Hunter'la oyun deneyimlerimdeki heyecan da dün gibi aklımdadır. Rekabetçi-PvP tarzını pek sevmediğim halde, özel zombileri yöneterek rakip oyuncuları yenmeye çalışmak, zevkli gelmişti o günlerde. Çoğunlukla olumlu yönleriyle aklımda yer etmiş Left 4 Dead serisiyle ilgili tek bir üzüntüm vardır, o da 3. oyunun çıkmayacağının resmî olarak açıklanmış olması. Güncel teknolojiyle hazırlanmış, yeni bir dört kişilik ekip eşliğinde zombilerden kaçma macerası eğlenceli olabilirdi.

Yaşı 10'u geçmiş, oyun dünyasına etkileri halen gözlenebilen önemli bir yapımı dile getirdik bu ayki nostaljik köşemizde. Benim gibi güzel anılarınız varsa, Left 4 Dead'i yeniden yükleyip, zombilerden kaçış macerasına geri dönebilir veya Bill, Louis, Francis, Zoey dörtlüsüyle, yolculuğun en başından tanışabilirsiniz. İki durumda da pişman olmayacağınız, nostaljik bir keyif alacağınız bir aksiyon deneyimi sizi bekliyor olacak.

GÜNÜMÜZDE OYNANABİLİRLİĞİ

12 yıllık bir yapım için, şaşırtıcı derecede iyi teknik özelliklere sahip durumda Left 4 Dead. Steam'den basit bir ayar ilavesiyle 1920x1080 çözünürlükte oynamak mümkün. Deneme yapmak için girdiğim sunucularda, cumartesi akşamı 600'den fazla oyuncu vardı ve dört zorluk ayarında, modlar da dâhil farklı haritalarda oyun olanağı mevcuttu. Bu eğlenceli ve güzel oyunun, aradan geçen uzun süreden, neredeyse ilk günkü canlılığıyla çıkması, sorun ve aksaklık yaşamadan oynama olanağının olması, sevindirici bir durum gerçekten. Yüksek zorluk seviyelerinde yarım kalmış başarımlarınız varsa tamamlamayı deneyebilir veya hiç oynamadıysanız makul fiyat karşılığı edinip deneyebilirsiniz.

LEFT 4 DEAD 2

Oyunun başarısının ardından, kısa bir süre sonra çıkan Left 4 Dead 2 de ilk oyunu hiç aratmamıştı. Oynanıştaki iyi özellikler aynen korunup, birkaç yeni ve zorlu düşman, silah geliştirmeleri ve bir-iki yeni çok oyunculu mod ilavesiyle gene saatlerce başından kalkılmayacak bir A noktasından B noktasına gitmece oyunu çıkmıştı karşımıza. Bir haritada, Zoey, Francis ve Louis gibi ilk oyunda oynadığımız karakterlerle karşılaşmak gibi hoş sürprizler de bolca dağıtılmıştı, öykünün geçtiği güney ABD haritalarına. Ayrıca otomobile yakıt doldurmaca gibi gerilimi biraz daha artıran birkaç farklı mod da bulunuyordu. Oyuncu topluluğu tarafından merakla beklenen 3. oyununsa yapımının gerçekleşmeyeceği geçtiğimiz yıl Valve tarafından açıklandı, üzüldük tabii.



NEDEN EFSANE OLDU?

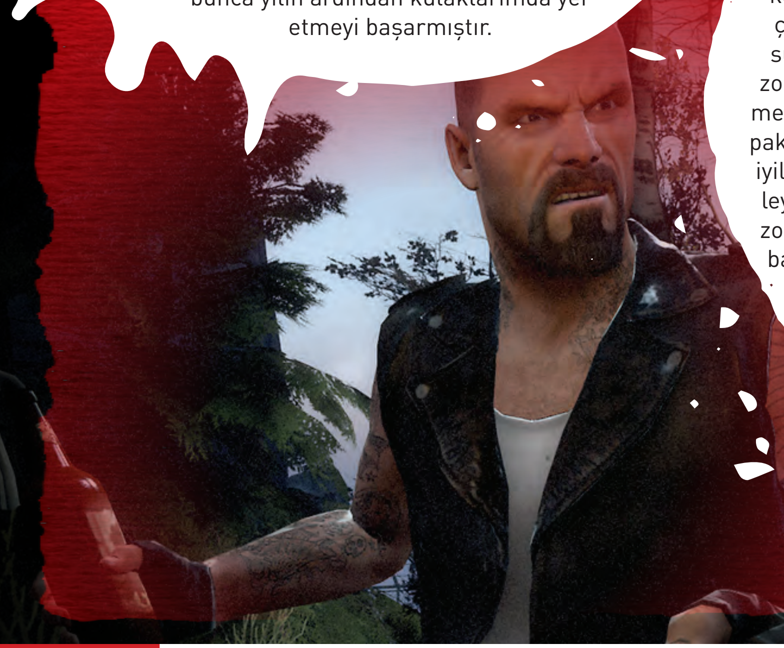


KARAKTERLER

Beklenmedik ve çok hızlı şekilde gelişen zombi salgınından kurtulan ama güvenli bölgeye vaktinde yetişemeyen dört karakterden birini seçerek oynayabiliyorduk: Vietnam savaşı gazisi, saçı sakalı beyazlanmış Bill; deri yelekli, dövmeli bir motosikletçi olan Francis; bilgisayar üzerine çalışan, beyaz yakalı Louis ve üniversitede ilk yılını doldurmamış genç öğrenci Zoey. Farklı kişiliklere sahip bu dört karakterin ayrı ve özel yetenekleri bulunmamasına rağmen, oynanışta farkı duygusal ve görsel açıdan hissediyordunuz. Sigarasını ağzından düşürmeyen, altmışlı yaşlardaki Bill'i oynarken ekranda sigara dumanını görünüyordu örneğin. İyimser düşünceye sarılmaya çalışan Louis'in "olumlu düşünün arkadaşlar" cümlesi ve buna karşılık, genellikle alaycı ve eleştirel takılmayı seven motorcu Francis'in "hey, bay olumlu, buna ne diyeceksin bakalım" diye tehlikeli veya karamsar bir manzarayı işaret etmesi oyuna önemli ölçüde canlılık katıyordu. Her oyunun başında değişik bir karakteri seçerek, farklı bir macera duygusu yaşıyordunuz aynı zamanda. Abartıdan uzak karakterlerin birbirleriyle olan esprili, ironik diyalogları, tehlike hissettiklerinde fısıldadıkları uyarı cümleleri bunca yılın ardından kulaklarımda yer etmeyi başarmıştır.

OYNANIŞ VE YAPAY ZEKÂ YÖNETMEN

Basit bir oynanış mevcuttu: Seçtiğimiz karakter, diğer üç arkadaşıyla beraber bitiş noktasına sağ salim ulaşmak zorundaydı. "Arkadaş" kelimesini özellikle kullandım, diğer üç karakterle uyum içinde takım çalışması yapmak zorundaydınız. Refleks ve nişan alma yeteneklerine güvenip kendini sanal Rambo zannedip tek başına ilerleme yanılgısına düşen çok oyuncu Smoker'ın hortumuna yakalanmış veya Hunter'ın pususuna düşmüştür. Haritaları tanımak için bir-iki kere kolay ve normal zorluk seviyelerinde oynadıktan sonra zor ve uzman seviyelerini denemek gelişme hissini de yeterince yaşatıyordu. Zor seviyelerde, ilkyardım paketleri harita başına bir taneydi, bazen oyuncular özveriyle birbirlerini iyileştirmek zorunda kalıyordu. Sağlık puanı düşen karakterler, sendeleyerek, yavaş ilerliyorlardı, bu da halihazırda hangi köşeden ne kadar zombi çıkacak gerginliğini artırıyordu tabii. Gerginlik dedik; bu oyunda başrollerden birinde yer alan "yapay zekâ yönetmen" diye bir kavram ortaya çıkmıştı: Oyuncuların hız, güç seviyesi ve davranışlarına göre zombi sürülerini ve Boomer, Smoker gibi özel zombileri salıyordu üzerlerine. Hızlı ve yara almadan ilerleyenler daha büyük ve güçlü dalgalarla karşılaşırken, yavaş ve tedbirli ilerleyenler de fazla yavaşlayınca ciddi tehlikelerle karşılaşıyordu, yapay zekâ yönetmenin tercihlerine göre.



MOD DESTEĞİ

Oynanışın heyecan ve keyfinden bahsettik ama eninde sonunda beş-altı haritadan oluşan, belirli noktalarda belli olaylarla karşılaştığınız, çizgisel sayılabilecek bir yapısı vardı Left 4 Dead'in. Haritaların kısa süre sonunda tükenip sıkıcı hale gelmesi olumsuzluğuna karşılık, oyuncu yapımı mod desteği eklentisi sunmuştu Valve. Çok farklı haritalar oynamamıştım işin doğrusu ama bir marketin içinde tıkılı kalmış karakterlerimizi yavaş ama güvenli şekilde ilerlettiğimiz, loş ışıklarla hafifçe aydınlatılmış rafların arkasına siper aldığımız kapalı mekân gözümün önündedir. Hile, hurda gibi gereksiz yollara sapmadan geçtiğiniz, teknik aksaklık yaşamadan yükleyebildiğiniz topluluk yapımı haritalar, eğlence ve başarma hislerine yüksek seviyede katkı sağlamayı başarmıştı. Dönemi bilgisayar oyunları arasında, mod desteğinden en etkin ve verimli biçimde faydalanan yapımlardan birinin Left 4 Dead olduğunu söyleyebiliriz rahatlıkla.



SESLENDİRME VE MÜZİKLER

Oynanışta önemli yer tutan müzikler, Team Fortress 2, Portal 2 ve CS: Global Offensive gibi Valve yapımlarının da müzik listelerini hazırlamış olan Mike Morasky imzasını taşır. Karanlık bir koridorda, loş ve ıssız bir sokakta ilerlemeye çalışırken kulağımıza gelen piyano ağırlıklı ezgiler, karşılaşacağımız tehlikenin boyutunu da anlatıyordu. Korku ve gerilim filmlerinde müziklerin ritmi, tınısı ne kadar önemliyse, Left 4 Dead'de de heyecan ve tempoyu belirlemede başrol müziklere aitti. Yönettiğimiz karakterlerin seslendirmeleriyse profesyonel sanatçılar tarafından yapılmıştı. Gerçeğe yakın ses tonları, inandırıcı vurgular, endişeli bekleyiş sırasında iyimser olmaya çalışan veya ironik şekilde birbirlerine takılan karakterlerimize ruh katıyorlardı. Yeni cephane, ilkyardım malzemesi bulununca haykırılan sevinç cümleleri, Hunter yakınlardayken endişeli mırıldanmalar, yaralı oyuncuyu tedavi ederken sarf edilen şefkatli sözler, atmosferdeki duygusal yoğunluğu artıran özelliklerdendi.



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



PUZZLE QUEST: GALACTRIX
[PC, PS3, 360, DS]

"Üfff ne Pazıl Kuesti yaaa, üç tane şeyi eşleştiriyosun işte, telefonda da oynuyoz biz o oyunları" mı dediniz? Duymamış olayım! Galactrix'i bilmiyor olabilirsiniz ama eğer Puzzle Quest serisini bilmiyorsanız valla üzülürüm. Üçünü-eşleştir, yani match-three türüne rol yapma öğeleri ekleyen ve bunu acayip heyecanlı ve sarıcı bir hikâyeyle birlikte sunan bir seridir çünkü kendisi.

Ama belki de siz bunu zaten biliyorsunuz, ilk oyunu oynadınız, fantastik ortamlarda undead'lerle, goblin'lerle, ejderhalarla savaştınız. Hatta belki ikinci oyunla da devam ettiniz, belki barbarian oldunuz, belki assassin.

İşte bu seride bir de ilk oyunlardan tamamen ayrılan, kendisini bilimkurguya adamış bir oyun daha var, onun da ismi Galactrix. Diğer üçünü-eşleştir oyunlarından farklı olarak yuvarlak bir alanda, altıgen parçalarla oynuyoruz. Belki böyle bir oyunda hikâye olması size tuhaf geliyordur ama oyunda gerçekten de farklı fraksiyonlardan görevler alıyor, göktaşlarına gidip madenler topluyor, sahip olduğumuz kaynakların ticaretini yaşıyor, gezegen sistemleri arasında dolaşıyoruz. Hem de bu esnada ticaret kafasına girmemiz, ürünlerimizi en yüksek fiyat veren sistemlere götürmemiz falan gerekiyor.

Önceki oyunların aksine farklı karakter sınıflarımız yok, ama bu sefer de farklı uzay gemilerimiz var ve seçtiğimiz gemiler savaş sırasındaki yeteneklerimizi belirliyor. Savaş dediğim de zaten "üç kırmızı altıgeni birleştir, karşı gemiye lazer atışı yolla" gibi şeyler.

Temelde basit bir mantığı olan bu türü resmen farklı bir boyuta taşıyan Galactrix'i ister PC'de ister Nintendo DS'te oynamak mümkün. Ama siz siz olun, uyumadan önce elime DS'i alayım, iki el Galactrix oynayayım demeyin. Sonra bir bakacaksınız saat 3 olmuş... ■ ESER

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
[PC, PS]

Bu oyunu oynadığımda 5-6 yaşlarında falandım. Ne şekilde elimize geçmişti hatırlamıyorum. Ki aslında adını da hatırlamıyordum, Google'a "Bugs Bunny platform game" falan yazıp aranıp taranıp ancak bulabildim. Hatırladığım en net şey oyundan korktuğum. Artık o yaşta nasıl bir izlenim bırakmışsa üstümde... İş böyle olunca, dedim girelim şu YouTube'a, illa ki birisi oynamıştır.

Şaka yapmıyorum, 3 yorumdan 2'si küçükken oyundan nedense korktuğunu yazıyor. Ama suç bizde değil. Tuhaf bir seslendirme, karakterlerin acayip modellemesi, boş ve her yerin birbirine benzediği bir dünya... Bir de ben müzik yoktu gibi hatırlıyordum ama varmış, büyük ihtimalle bir yerde uzun süre takılınca yeniden çalmak yerine kesiliyordu. O kadar uzun süre de takılmış olabilirim gerçekten çünkü çok da zorlandığımı hatırlıyorum.

İngilizcenin İ'sini bilmeyen bacak kadar bir çocuk için göstergesel yönlendirmelerin olmadığı, Bugs Bunny'nin Bugs Bunny gibi konuşmadığı bu oyun; bir çeşit kâbusa dönüşmüştü. O saatleri toplamak gerektiğini hatırlıyorum, bir de köprülü bir yerde takıldığımı. Iyy! İçim bir tuhaf oldu. ■ GÜLHİS





UĞURSUZ VAULT SAKİNİ *[FALLOUT]*

Fallout 1 kaşıntımın tuttuğu günlerdi. Wasteland'in havasını, dostum Ian ve Dogmeat'le beraber dolaşmayı, Tandi'yi güldürmeyi, Harold'la laflamayı ve Deathclaw maması olmayı falan özlemiştim. Sorun şu ki o güne dek oyunu zaten zibilyon kere bitirmiş, görülebilecek her şeyi görmüştüm. O yüzden bu sefer hiç denemediğim bir karakter tasarlamaya karar verdim. Silahlardan, dövüşmekten falan hiç anlamayan, zayıf ve güçsüz biri olacaktım. Sadece tamirden ve bilgisayarlardan anlayan biri... Gerçek bir Vault sakini yani. Bununla yetinmeyip, Şans'ı (Luck) 1'e indirdim. Üstüne bir de Jinxed (Lanetli) özelliğini seçtim. Dedim ya, kaşıntım tutmuştu...

Mağaradan çıkmak sandığım kadar zor olmadı. Gerçek dünyaya adım atar atmaz ilk işim Ian'ı yanıma katmak oldu ki ekipte silah kullanmayı bilen biri olsun, ne olur olmaz... Neyse efendim, şudur budur derken yolum en sonunda Raider kampına düştü. Hesapta Tandi'yi kurtaracağız. Gelgelelim karakterim ne ağzı laf yapan ne eli silah tutan ne de kaslı kuvvetli biri. Çete lideriyle konuşmayı denesem de hiç oralı olmadı tabii. Yani görevin tek bir çıkış yolu var, silahlı çatışma. İşler kızıştı, silahlar çekildi.

İlk çatışmam. Ne olacağını acayip merak ediyorum. Ateş etme sırası bana geldi, namlumu doğrulttum, tetiğe bastım ve... Tam arkamda, sırtı bana dönük duran Ian'ı tek atışta öldürdüm! Oyunun bilgi paneli mermimin bir yerlerden sektiğini söylüyordu. Eyvahlar olsun diyerek ikinci kez ateş ettim. Bu sefer de tabanca elimde patlayıp sağ kolumdaki bütün kemikleri kırdı! Ahan da şimdi öldük derken karşımdaki Raider'ın silahı tutukluk yaptı, öbürküsü de ıskalayıp kendi arkadaşını vurdu. Meydanda tam bir kaos ortamı vardı. Lanetliyim ya, etrafımdaki herkesi etkiliyor. Neyse efendim, hamle sırası yine bana geldi. Silahımı öbür elime alıp tekrar ateş ettim ve... yine patlayıp bu sefer de sol kolumu kırdı!

Son hatırladığım iki kanadı kırık bir tavuk gibi hızla kampın çıkışına koştuğum ve Raider'ların arkamdan ateş ederek beni kovaladığı... İşte böyle geldi Vault 13'ün hazin sonu... ■ M. İHSAN

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

KUDUZ

Filmi izlemeden önce ben: Artık yetişkin bir insansın Ömer! Başarabilirsin!

Filmi izledikten sonra ben: OSMAANN!!!!

Aslında yanlış yapıyorum bu filmi yazarak. Yaşı 30'un üstündeki insanlar için ortamlarda bahsedilmemesi gereken, tabu olan iki film vardır çünkü: Biri Canım Kardeşim, biri de bu. Kusura bakmayın sevgili 30+ dostlar, travmalarımla yüzleşmek adına açtım Youtube'u, 25 yıl sonra tekrar izledim filmi, paylaşmam gerekiyordu.

2. Dünya Savaşı sırasında, fakirlik ve imkânsızlık içindeki bir Güneydoğu Anadolu köyünün çocuklarını kuduz bir köpek ısırıyor ve aşı olmaları için çocukları vilayete götürmek gerekiyor. Sakat bir Tarık Akan, babasının ona yar etmediği bir Necla Nazır, bir Ayşe Teyze ve çocuklar, önce geciken sonra kazanı patlayan tren falan derken bir an önce hastaneye ulaşmak için dere tepe günlerce yardırıyorlar. Filmin o tarafı hoş, güzel ama Kuduz'un asıl beter olan tarafı Osman'ın yan hikâyesi.



Osman da köpeğin ısırdığı çocuklardan biri ama babasından korkusuna "yok beni ısırmadı" falan diyor, Tarık Akan'larla gitmiyor, sonra köyde kudurmaya başlıyor ki aman Yarabbi, bu kadar mı paramparça edilir insan... Önce yutkunamamaya falan başlıyor, sonra kafayı yiyip kendini sağa sola fırlatıyor, ağzından köpükler saçıyor, boynunu falan tırnaklaya tırnaklaya kanatıyor, bunu bir odaya kilitliyorlar, annesi kapının dışında çocuğun çığlıklarını dinleye dinleye ağlayıp dua ediyor, babası gelip çocuğu arabayla hastaneye yetiştirmeye çalışıyor, düşmesin ve kendini daha çok parçalamasın diye onu arabanın koltuğuna halatla bağlıyor, kendini suçluyor "benden korkuna söylemedin değil mi" diye diye, çocuk yolda mosmor olup ölüyor, babasının üzüntüsü ve vicdan azabı... OOOOF OF! Çocuk oyuncu Hünkar Bektaş'ın performansı zaten olayı bitirmiş. İzlemeyin izletmeyin, hayatınızda böyle bir travmaya ihtiyacınız olduğunu sanmıyorum. Ben 25 yılda zor atlattım. ■ **ÖMER**

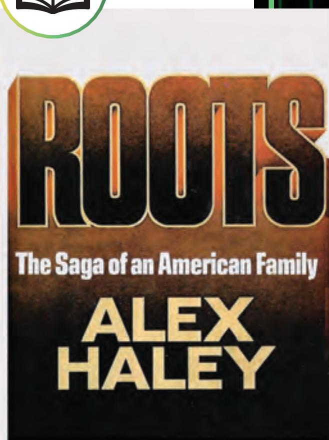
ALEX HALEY

KÖKLER

45 yaşın üzerinde birisine "Kunta Kinte, Horoz George" derseniz, gülümseyerek "Kökler" diye cevap verecektir büyük olasılıkla. Tek kanallı televizyon devrinin en ünlü ve çok izlenen haftalık dizilerinden biriydi Kökler. Öykü son derece anlamlı, duygusal olduğu kadar gerçekçiydi de: Yazar Alex Haley'in atalarını araştırması sonucu yazdığı aynı adlı kitap, nesiller önce, ABD'ye köle olarak getirilen büyük atası, Afrikalı yerli dilindeki ismiyle Kunta Kinte'yle başlıyordu. Anlatılanların tamamı gerçek ve yaşanmış öykülerdi, Afrika'da kendi halinde, özgür ve rahatça yaşamını sürdürürken köle tacirleri tarafından yakalanıp kaçırılan Kunta Kinte'nin dramıyla başlayan yaşam öyküleri, 1970'li yıllara, yazar Haley'in hayatına kadar uzanıyordu.

İnsanlık tarihinin en eski meselelerinden biri olan ırkçılığa, yaşanmış olaylardan yola çıkarak, kölecilik açısından bakan bir eserdir Kökler. 18. yüzyılın ortalarında, Batı Afrika'da, Kunta Kinte'nin doğumuyla başlayan olaylar, iç savaş, köleliğin yasaklanması, ırkçı örgütlerin ortaya çıkışı gibi konulara da değinerek 19. yüzyıl sonlarına doğru, yazar Haley'in büyükannesinin doğumuna kadar ilerliyordu.

Köle ticareti, esaret, zulüm, ayrımcılık, adaletsizlik gibi temalara bolca yer veren ve gerçek yaşam öykülerine duygusal bir bakış içeren bu klasik eseri, özellikle ırkçılığın çok konuşulduğu bugünlerde sahaflardan bulabilirseniz okumanızı, dizisini de arşivlerde rastlarsanız izlemenizi öneririm. ■ **NOYAN**





ALF

"Haaaaaaaaaaa haaaaaaaaa haaaa!" Elini masaya vura vura attığı bu kahkahanın sahibini, Melmac gezegeninden gelip Tanner ailesinin başına bela olan uzun burunlu, kedi düşmanı, Şanslı'nın belalısı Alf'i eğer 30+'ysanız çoğunuz hatırlarsınız. Hatta çoğunuzun kulaklarında Müşfik Kenter'in sesi çınladı bile.

80'li yılların sonunda TRT 1'in sabah kuşağında yayınlanan fantastik dizinin ukala, alışveriş bağımlısı, yürürken kahkülleri havaya kalkıp inen 8 mideli obur kahramanı, çocukluğunu 80'lerde yaşamış olan herkesin çocukluk arkadaşı gibidir. Tam bir baş belası ama bir o kadar da sevimli olan bu tüylü uzaylıyı sevmemek ne mümkündü... Ailenin titiz ve prensip sahibi babası Willie Tanner bile her şeye rağmen severdi bu evde 5 dakika bile yalnız bırakmaya gelmeyen Melmac'lıyı.

Çocukluk yıllarıma damgasını vuran bu dizi hakkında kimle konuşsam karşılaştığım şey hep bir tebessüm oldu. Evet, Alf'i izleyen herkes çok sevmişti. Yıllar sonra bir kanalda yine denk geldiğimde oturup bütün bölümlerini dublajsız olarak izlemiştim ve o zaman anlamıştım ki bana Alf'i bu kadar sevdiren şeylerin başında Müşfik Kenter geliyordu. Alf, Müşfik Kenter'in sesi olmadan hep biraz yarım sanki (ki orijinal seslendirmenin de çok başarılı olduğunu söylemeden geçemeyeceğim). Yıllar sonra tekrar izlediğimde Alf'in kediyi sandviç yapmasına veya elinde telefon rehberiyle TV karşısında verdiği siparişlerle Willie'yi göçertmesine, evin genç kızına inceden yazmasına hâlâ kahkahalarla gülüyorum. O bir baş belası olduğu kadar hassas bir kalbe de sahipti ve bir neslin kalbini de işte böyle çalmıştı. **İPEK**



DUMAN

ESKİ KÖPRÜNÜN ALTINDA

Çocukluğumda her müzik türüne açık olduğum zamanlarda arkadaşım sayesinde dinlediğim Duman'ın ilk albümü Eski Köprünün Altında önemli bir yere sahiptir bende. Rock, grunge ve blues üçgeninde, üç usta gitaristin muhteşem uyumu ve Kaan Tangöze'nin orijinal ses tonu sayesinde farklı bir noktada bulunan bir albümdür. Daha ilk albümdeki sololar bile sizi gaza getirir ya da alır duvardan duvara çarpar.

Tabii daha ekip üyelerinin kendileri de gençtir. Şarkılar arasında sonraki çıkacak albümleri kadar oturmuş bir bütünlük olmaması oturup da baştan sona albüm dinlemeyi sevenler için garip gelebilir. Her parçanın kendisine has tarzı sayesinde deli dolu bir moda da bürünebilirsiniz, kendinizi efkarlanmış da bulabilirsiniz.

Şimdilerde düşündüğümde anlıyorum ki en hareketli şarkısında bile sizi saran keder hissi sayesinde beni kendine bağlamış bu albüm. Duman'ın çok daha sevilen ve popüler olan başka albümleri olsa da en sevdiğim şarkı sorusuna düşünmeden cevap verdiğim parça Halimiz Duman da bu albümdedir. Hoş, şarkının konser versiyonu ayrı bir güzeldir. Ayrıca gitara başlama sebebim olarak da bu albümü göstersem yanlış olmaz. **ARES**

Oyungezer

SAYI: 153 - 2020/07

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



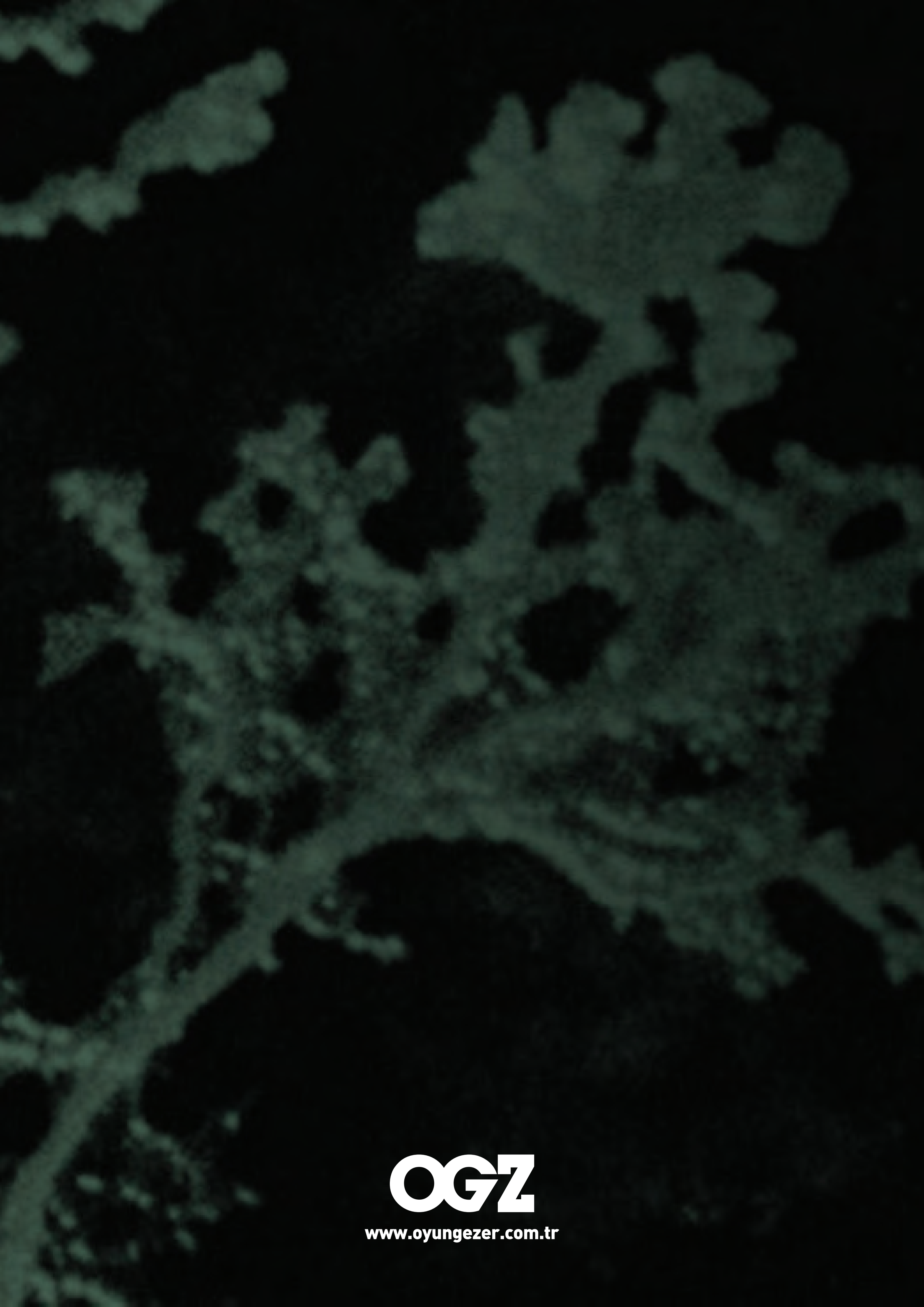
154

GHOST OF TSUSHIMA

Japonya'da geçen AC yapmayan Ubisoft'a inat!

AĞUSTOS'TA OYUNGEZER'DE




OGZ
www.oyungezer.com.tr